CREATIVITÀ & NARRAZIONE

il gioco di ruolo nella scrittura collaborativa

Gian Pegoretti

ISBN: 9788892555440

Prefazione

Immaginiamo, raccontiamo. Grazie a linguaggio e immaginazione il mondo in cui viviamo è ricco di significati. L'ipotesi centrale su cui poggia tutto questo libro è che la creatività narrativa sia un'attività intrinseca della mente umana. Tutti inventiamo storie, magari non siamo narratori professionisti, ma non possiamo fare a meno di raccontare. Perfino quando descriviamo la realtà che ci circonda la filtriamo in maniera leggermente originale. Per questo motivo i resoconti dei diversi testimoni oculari non sono mai del tutto identici.
Conosciamo noi stessi, e le persone attorno a noi, raccontando: raccontiamo noi stessi e le altre persone. Se qualcuno mi domanda "com'è tizio?", e tizio è un mio conoscente, io fornirò una descrizione. La mia creatività narrativa potrà anche essere al minimo quando lo faccio. Tuttavia la risposta avrà caratteristiche originali. Se la domanda "com'è tizio?" venisse rivolta ad un'altra persona, la descrizione di tizio sarebbe diversa dalla mia.
Anche quando pensiamo "a cosa fare nel week end", stiamo inventando. È una storia minimale, appena abbozzata. Però inventiamo, ci visualizziamo in un posto che ci piace a fare qualcosa di bello. Poi magari le cose vanno storte. Bene, quando vanno storte è perché non accade quello che avevamo immaginato. Una dose di immaginazione è implicita nella definizione di "andare storto".
Se poi facciamo piani per il futuro più articolati, immagineremo e racconteremo ancora di più. Se incontriamo una persona interessante, e abbiamo la

possibilità di parlare di noi stessi, allora potremmo anche spararle grosse. Il che richiede capacità immaginativa e narrativa. Soprattutto se vogliamo avere un minimo di credibilità.
Addirittura: "quello che abbiamo fatto oggi", se messo in parole, ha elementi creativi. In effetti spesso gli stati d'animo e le motivazioni che attribuiamo a colleghi e conoscenti, sono più che altro nella nostra testa.
Basta guardarsi intorno. La pubblicità è narrazione creativa, di solito per immagini. La TV è brutta e ripetitiva, ma comunque i contenuti trasmessi richiedono di essere inventati e raccontati.
Tutti esempi minimi, lo so. L'immaginazione di molte persone è usata male. Serve solo a dare libero sfogo alle paure, nel teatrino privato della mente. La narrazione anche è spesso povera, opaca. Ma non deve essere per forza così.
Usiamo la nostra immaginazione, combiniamo le idee e diamo loro una forma! Se solo riuscissimo a raccontare in modo persuasivo a noi stessi e a chi ci sta attorno cosa vogliamo veramente fare, penso ci sarebbero milioni di Steve Jobs nel mondo.
In effetti, quello che presento qui è uno strumento: come usare il gioco di ruolo per incrementare le naturali capacità di creatività narrativa di cui tutti, in una certa misura, disponiamo. È un esperimento, e il gioco di ruolo è una risorsa magnifica. Uno spazio per esercitare il potenziale creativo, e per combinare le risorse individuali con quelle del gruppo.
Come funziona? La risposta sarà articolata in vari capitoli. All'inizio un po' di neuroscienze cognitive, poi letteratura e cinema, poi si arriverà al gioco vero e proprio, e per finire qualche consiglio per narratori. Ossia un po' per tutti, ma soprattutto per chi ama

scrivere.
Buona lettura!

Venezia, Ottobre 2015

Gian Pegoretti

Introduzione: Processi creativi e narrazione

Il potenziale creativo

Gli studi su mente e cervello hanno messo in luce come la capacità di creare, di immaginare, sia comune a tutti. E non appannaggio di poche persone. Di seguito presenterò una sintesi di alcune concezioni neuroscientifiche. Non sarà esaustivo, né specialistico. Chi volesse saperne di più, può leggere il mio *Decostruire il Pensiero Creativo*.

Una delle caratteristiche degli esseri umani è la capacità di prestazioni mentali uniche in natura. Tra queste spicca il Pensiero Creativo (P.C.): "se sei bravo nel trovare la giusta risposta alle domande a scelta multipla della vita sei acuto. Ma c'è di più nell'essere intelligente: un aspetto creativo, che si estrinseca mentre inventi qualcosa al volo. In quel momento, varie risposte si presentano al tuo cervello, alcune migliori di altre" (Calvin William, *How Brains Think. Evolving Intelligence, Then and Now,* Harper Collins, New York, 1996, p1). P.C. è quindi quella particolare capacità di inventare, necessaria alla sopravvivenza degli esseri umani, senza la quale non sarebbe possibile manipolare a fondo l'ambiente né godere della plasticità comportamentale tipica della nostra specie.

Si parla di P.C. anziché di creatività. Perché in genere la creatività è legata all'ambiente artistico o a quello scientifico, in ogni caso non è vista come qualità che tutti possiedono. Mentre il P.C. è comune a ogni essere umano, ed in parte anche ad altre specie animali dotate di una sufficiente complessità cerebrale. La creatività è

invece dipendente dal riconoscimento sociale: per essere dei "geni creativi" bisogna venir considerati tali. Molte persone di grande talento non sono state riconosciute in vita, uno su tutti Vincent von Gogh. Oppure hanno ricevuto riconoscimento in uno Stato e non in un altro, per esempio John R. R. Tolkien è ritenuto un classico nei paesi anglosassoni, ma un autore di minor caratura in Italia. La creatività è il riconoscimento sociale dell'efficacia del P.C., maggiori sono i successi imputati al P.C. di una persona, maggiormente quest'ultima verrà stimato creativo. Con il vocabolo "pensiero" designo qualunque processo mentale, ossia ogni processo fisiologico implicato nella creazione di stati cerebrali complessi e rilevanti sotto il profilo comportamentale. Il P.C. è quindi un processo creativo.
Il cuore del problema consiste però nel qualificare il termine creativo in termini materiali. Per raggiungere questo obiettivo verrà impiegata una strategia esplicativa in grado di prevedere il comportamento di ogni sistema che porti alla realizzazione di aspetti nuovi, originali, non necessariamente impliciti nella presenza di elementi preesistenti, e che venga pertanto interpretato come "sistema creativo"; mi prefiggo di rintracciare le caratteristiche comportamentali che possiede ogni ente che esibisce processi considerabili come creativi. Un sistema evolutivo, che presenta variazioni casuali e relativa selezione, agisce come se fosse creativo. Si pensi alle teorie Darwiniane; per sommi capi esse affermano che: tra una generazione e l'altra si producono variazioni genotipiche a causa di alterazioni nel DNA dovute ad anomalie nel processo di replica, qualora tali variazioni risultino vantaggiose all'adattamento ambientale, e quindi alla sopravvivenza dell'animale che ne è portatore, verranno perpetuate tramite una copiosa

discendenza. Mentre nel caso si rivelassero dannose, per quanto originali, sarebbero eliminate.
Attraverso il meccanismo appena esposto la natura avrebbe prodotto l'intera varietà dei viventi. La creazione di nuove forme di vita sarebbe dunque affidata ad errori genetici opportunamente selezionati. In modo analogo si sarebbero sviluppate ed ampliate le tradizioni orali: all'inizio vi è un racconto ordinario che, venendo raccontato varie volte, passando di bocca in bocca, subisce modifiche ed arricchimenti, fin quando una versione si afferma sulle altre, in genere grazie all'abilità espositiva del narratore che propone quella particolare versione. In entrambi i casi ci si trova davanti ad un processo che sottopone qualcosa di già esistente ad una serie di variazioni contingenti che in genere non obbediscono a una logica precisa, e in seguito scarta la maggior parte di quelle variazioni in base a una selezione dettata dalle circostanze.
E' possibile citare numerosi altri esempi, quali le numerose stesure dei romanzieri prima del lavoro finale. "I Promessi Sposi" ne sono un eccellente esempio: si sono conservati i manoscritti di "Fermo e Lucia" e di "Gli Sposi Promessi". O gli schizzi dei pittori. Ogni lavoro artistico è preceduto da una serie, spesso lunga, di prove, di rielaborazioni progressive e di scarti dettati dal gusto estetico. Tutti i sistemi creativi seguono sempre lo stesso schema di variazioni-selezione. Le variazioni sono dovute alle cause più disparate, la selezione è dovuta ad una situazione determinata dalle circostanze. Quando ci si trova davanti ad uno stato di cose che obbedisce a tale schema, si può prevedere con sicurezza la comparsa di qualche novità, è solo questione di tempo. Si tratta di sistemi e atteggiamenti evolutivi.
Il fenomeno dell'evoluzione è ben documentato in

biologia, pertanto una spiegazione della creatività in termini evoluzionisti è una spiegazione che poggia su solide fondamenta biologiche: ogni procedimento evolutivo è interpretabile come creativo. Il vocabolo "evoluzionismo" evoca immediatamente la figura di un famosissimo scienziato: Charles Darwin. In questa accezione popolare l'evoluzionismo consisterebbe nelle teorie di Darwin e dei suoi epigoni; ossia in quelle ipotesi atte a spiegare la genesi di una qualsivoglia specie animale attraverso la selezione naturale. Per estensione, con evoluzionismo si designano tutte quelle teorie riguardanti "1) repertori variabili di elementi le cui fonti di variazione non hanno una relazione causale con i successivi eventi di selezione o di riconoscimento; 2) opportunità di interagire con un ambiente che si modifica indipendentemente, consentendo la selezione di una o più variabili adatte ed, infine, per mezzo della trasmissione genetica; 3) strumenti di riproduzione differenziale o di amplificazione delle varianti selezionate in una popolazione" (Edelman Gerald, *Darwinismo neurale*, Einaudi, Torino, 1995, p 12).
Lo schema concettuale, esposto da Edelman nei tre punti appena citati, è alla base delle teorie Darwiniane. Ma non si applica esclusivamente alle teorie sull'origine della specie. Esiste infatti un ramo dell'evoluzionismo in neuroscienze: in questo caso le teorie della selezione tra variabili e della relativa amplificazione hanno il compito di spiegare la genesi, e quindi la presenza, di gruppi di neuroni e di sinapsi; in altre parole la formazione tramite evoluzione, di mappe neuronali. La vera forza esplicativa dell'evoluzionismo in neuroscienze è stata introdurre il pensiero popolazionistico nello studio del cervello. Prima di questa innovazione concettuale non esisteva alcuna valida descrizione dei criteri che portano alla creazione di

un cervello adulto a partire dalle istruzioni contenute nel DNA. Criteri che incuriosivano molto i ricercatori visto che non sembrano scritti completamente nel codice genetico: infatti due individui geneticamente uguali possono sviluppare cervelli notevolmente differenti. Il pensiero popolazionistico viene sfruttato per spiegare l'origine e la funzione del singolo sistema nervoso. L'idea di fondo è considerare i neuroni a stregua di una popolazione, i vari gruppi di neuroni come gruppi di individui, il corpo umano come l'ambiente ospitante tale popolazione. I gruppi di neuroni che si comportano in un determinato modo prosperano, mentre altri, in concorrenza con i primi, muoiono perché incapaci di prestazioni analoghe, pertanto scartati da un meccanismo di selezione definita somatica. Tipicamente i neuroni che sono tagliati fuori da sinapsi frequentemente ed efficacemente usate, si atrofizzano, o meglio non si sviluppano, mancano di nutrimento, assorbito da gruppi di neuroni più ramificati poiché più attivi, e muoiono. Qualora una sinapsi venga coinvolta in un processo dagli esiti positivi sarà rafforzata e più spesso coinvolta in altri processi, diversamente accadrà il contrario. In tal modo, sulla base dei neuroni prodotti per via delle istruzioni del codice genetico, si ricavano sia il cervello sia le mappe neurali, ovvero sia l'anatomia sia la funzione.
L'obiettivo della ricerca neuroscientifica è ridurre il P.C. ad un processo biologico. Il P.C. è concepito come un processo mentale predicato di essere creativo, dunque è necessario trovare un processo biologico inerente il cervello che si possa predicare creativo e che spieghi i fenomeni mentali, ossia al quale siano riducibili tali fenomeni. Definendo il termine creativo come sinonimo di generatore di cose nuove, originali e funzionali nel raggiungere un qualche scopo, sarà necessario trovare un

processo cerebrale che risponda alla medesima definizione. Tale processo è individuabile nei processi evolutivi che formano la struttura e governano le funzioni del cervello; infatti ogni processo evolutivo è origine di qualcosa di nuovo e di selezionato in vista del raggiungimento di un risultato utile alla sopravvivenza ovvero selezionato poiché funzionale allo scopo di sopravvivere. Pertanto la definizione di creativo appena espressa calza perfettamente ai processi evolutivi. Questo è bastante al fine di spiegare il P.C. a livello cerebrale.
Nell'ottica qui esposta, il P.C. è una qualità posseduta da ogni essere umano dotato di un cervello normale, mentre la creatività è attribuita. È possibile che alcune persone dispongano di un P.C. migliore o più efficace rispetto a quello altrui?
Se così fosse, queste persone sarebbero riconosciute creative più facilmente di altre. Reimpostando il quesito: esistono dei P.C. i cui effetti sono più spesso valutati positivamente, ovvero valutati più positivamente, rispetto ad altri?
Ritengo di sì: ad un buon equilibrio tra mutazione e selezione corrisponde una buona probabilità di un’attribuzione di creatività. Chiamerò “teoria dell’equilibrio” questa osservazione: si pensi ad un sistema ad atteggiamento evolutivo. Maggiori sono le potenziali varianti maggiore sarà la probabilità che tra esse vi siano mutazioni positive. D’altro canto i meccanismi di selezione devono essere più restrittivi al fine di scartare un maggior numero di variabili. Qualora la selezione fosse troppo esclusiva certe variazioni positive andrebbero perse, viceversa delle mutazioni negative perdurerebbero. All’interno di un sistema in grado di produrre poche varianti, i meccanismi di selezione che discriminano molto sottilmente

rallenterebbero oltre misura la produzione di un risultato originale. Affinché il sistema funzioni al meglio ci deve essere un buon equilibrio tra mutazioni e selezione. In pratica la capacità di selezione deve essere direttamente proporzionale alla possibilità di produrre variazioni. Più il sistema è lontano da questo equilibrio, meno probabile è l’attribuzione di positività agli effetti del sistema stesso. In relazione al cervello la possibilità di fornire varianti è data dal numero delle sinapsi funzionanti, la selezione è dovuta all’esperienza e in particolare al colore emotivo di quest’ultima.

La teoria dell’equilibrio suggerisce alcune ulteriori riflessioni: la prima riguarda il potenziale di variazione, la seconda i meccanismi di selezione. Cominciando dalla prima è intuitivo affermare che, a parità di equilibrio, un sistema dotato di maggior capacità di offrire varianti sarà riconosciuto creativo più facilmente rispetto a un sistema avente minore potenziale di variazione. In altre parole, la materia prima del P.C. è costituita dalla generazione di mutazioni. Pertanto è lecito sostenere l’equazione tra potenziale di variazione e potenziale creativo. Nel caso del cervello, le mutazioni sono costituite da variazioni sui percorsi del potenziale d’azione; come detto poco sopra, il numero di tali variazioni è in funzione del numero delle possibili combinazioni tra le sinapsi. Visto il numero esorbitante di queste ultime nel sistema nervoso umano diviene comprensibile la creatività propria della nostra specie. Ogni cervello è diverso dagli altri, altrettanto vale per le varie aree. Quindi ne concludo che esistono variazioni di potenziale creativo in relazione alle singole aree. Infatti un individuo può disporre, rispetto ad un altro individuo, di un maggior numero di sinapsi relativamente ad una data area e risultare meno dotato in una diversa area.

Proseguendo ora con la seconda riflessione: credo si possa descrivere il pensiero laterale, proposto da Eward De Bono, in termini di meccanismi di selezione. In pratica l'abilità di sfruttare il pensiero laterale dipende dalla capacità di abbandonare idee e schemi mentali consolidati in favore di nuove concezioni, le quali non sempre si rivelano all'altezza delle precedenti, tuttavia capita che siano altrettanto valide, in alcuni casi addirittura migliori. Poiché di solito si ricorre al pensiero laterale quando la normale logica non soddisfa in genere esso permette di raggiungere buoni risultati. Ci sono due elementi a favore dell'interpretazione in chiave selezionista del pensiero laterale. Il primo è l'abbandono di idee e schemi mentali consolidati: da dove provengono tali idee e schemi? E perché sono consolidati? Assumendo che il sistema nervoso umano sia un sistema ad atteggiamento evolutivo, le risposte sono: provengono da percorsi variabili all'interno del cervello, sono consolidati perché marcati con colore emotivo positivo e quindi sono stati selezionati e amplificati. Il secondo elemento è la sostituzione con nuove concezioni precedentemente scartate: da dove provengono queste concezioni? E perché prima non erano evidenti? Esse hanno la medesima origine degli altri idee e schemi, e non erano manifeste a causa del fatto che altri percorsi venivano attivati assai più spesso. In altre parole, pensare lateralmente significa cambiare i meccanismi di selezione. Simili meccanismi sono istintivi, vengono sviluppati fin dalla nascita, alcuni sono tanto radicati da aver modellato anatomicamente il cervello, altri sono assai più superficiali. E' possibile intervenire su questi ultimi dal momento che tali meccanismi non sono fissi ma dipendono dalle circostanze. La leva sulla quale agire è la *soddisfazion*e, ossia la qualità positiva del colore

emotivo legato a certi percorsi neurali. Un certo percorso potrebbe essere sempre stato marcato positivamente, tuttavia in seguito al cambiamento di alcune circostanze non risultare più opportuno, quindi venir marcato meno positivamente. Di qui l'insoddisfazione psicologica nei confronti del processo mentale emergente relativo a quel dato percorso. Quando l'insoddisfazione avanza i neurotrasmettitori stanno inibendo le sinapsi attraverso le quali si propagava il potenziale d'azione il quale deve cercarsi un'altra strada, il che porta ad un nuovo pensiero. Tirando le somme, per cambiare i meccanismi di selezione, ossia per sfruttare il pensiero laterale, è importante la motivazione: perenne insoddisfazione di quello che già esiste ovvero costante soddisfazione nel realizzare qualcosa di originale. Invece possedere una profonda esperienza in un certo campo porta alla costituzione di meccanismi di selezione severi relativamente a quel campo; qualora l'esperienza sia affiancata da motivazione al cambiamento dovrebbero risultarne dei meccanismi ben commisurati con l'altissimo potenziale di variabilità proprio di ogni essere umano.

A questo punto mi preme sottolineare come mediamente le persone siano assai più lontane da un equilibrio ideale di quanto potrebbero essere: vuoi a causa di un'educazione molto specialistica, poco eclettica e soprattutto accompagnata da un certo conformismo, vuoi per mancanza di esperienza e scarsa considerazione nei confronti del consolidato!

Un'altra riflessione importante verte sulla pluralità culturale: ciascuna cultura è una grande impresa creativa. Proprio l'educazione è il mezzo grazie al quale un certo gruppo di persone presenterà una simile selezione della variabilità. Con la parola cultura designo la similitudine

nei comportamenti di individui appartenenti ad un medesimo gruppo. Non vedo da dove possa originare tale similitudine se non da analoghi criteri di selezione. In linea di massima ogni gruppo tenta di vivere, ossia cerca di adattarsi il meglio possibile all'ambiente, nel far questo abbandona alcuni comportamenti privilegiandone altri; in seguito orienta la selezione nei nuovi membri del gruppo. Di qui abbiamo le culture, esse sono frutto del P.C. attraverso la mediazione dei singoli.
La teoria appena esposta è corroborata dall'argomento sull'originalità. L'originalità è, per definizione, uno dei tratti distintivi del P.C. Tuttavia il riconoscimento sociale dell'originalità è relativo alla cultura: un comportamento, un'idea che per la maggior parte degli italiani sono originali, vengono dati per scontati da, per esempio, la maggior parte dei popoli andini. Quanto appena affermato lo ho sperimentato io stesso, anche se in forma ludica: ero in montagna con un folto gruppo di amici, pioveva a dirotto e non potevamo lasciare il rifugio, così per distrarci iniziammo a cimentarci in qualche gioco di società. Quando esaurimmo i giochi più conosciuti, piovve molto a lungo, provammo ad inventarne uno. Decidemmo di prendere degli oggetti a caso e di scrivere su un foglio di carta quanti usi se ne sarebbero potuti fare, poi ci saremmo confrontati per vedere che ne aveva inventati di più. Personalmente trovai 13 modi di usare un mattone e vinsi riguardo a quell'oggetto, ma non è questo il punto. Nel nostro gruppo di giocatori, circa 40 persone, c'erano un brasiliano e una guatemalteca. Le risposte di queste due persone ci sembrarono molto originali, molto più di quanto sembrasse a loro stessi. Viceversa entrambi avevano facilità a definire originali risposte date dagli altri giocatori. Si è inoltre potuto appurare che alcuni usi in Italia difficili da concepire

sono una prassi in altri luoghi. Sono convinto che una sperimentazione sistematica confermerebbe il nostro piccolo gioco.
Per concludere, riprendendo la teoria dell'equilibrio tra variabilità e selezione, ho affermato che le persone aventi un buon equilibrio sono considerate creative più facilmente; questa idea mi fornisce un mezzo per citare una concezione di Sergio Manghi. Egli sostiene che "il nostro vedere, e più ampiamente il nostro conoscere, non può non essere creativo." (Manghi Sergio, *La conoscenza ecologica. Attualità di Gregory Bateson,* Raffaello Cortina, Milano, 2004, p 31). Manghi, seguendo Bateson, coglie la creatività insita nella formazione di immagini mentali. Il processo di formazione delle rappresentazioni mentali è evolutivo, quindi foriero di elementi nuovi, originali e potenzialmente più utili rispetto a quelli già esistenti. Tuttavia, il fatto che il grado di originalità possa essere assai basso e che l'utilità delle immagini mentali non è sempre adeguata, rende superfluo definire creative la totalità delle rappresentazioni mentali e dei comportamenti. Alcune, però, vengono a ragione ritenute tali. Quali? Come precedentemente spiegato, chi è dotato di un buon equilibrio dispone di maggiori possibilità di sviluppare comportamenti creativi. L'aspetto cruciale è che i meccanismi di selezione non siano solo commisurati al potenziale di variazione, ma che siano anche adatti all'ambiente. Qualora i criteri di selezione cambino, diventando maggiormente adattivi, aumentano anche le probabilità di generare idee realmente creative, ossia innovative e anche adeguate al contesto.
Proprio il tema dell'adeguatezza dei meccanismi di selezione è quello con cui voglio terminare. Generiamo sempre variazioni di pensiero nella nostra mente, l'immaginazione è all'opera in maniera incessante. Ora è

venuto il momento di vedere quali sono i criteri con cui selezionare nell'ambito della narrativa.

Capitolo 1

La creatività nella narrazione

Inventare ha mille volti. È possibile inventare di tutto. Qualcuno ha inventato gli sport, qualcun altro le poltrone!
Si può poi inventare un linguaggio di programmazione. Con quel linguaggio si possono creare moltissime applicazioni. Dei ricercatori inventano nuovi farmaci e nuovi esami medici. Altri inventano nuove parti di macchinari e le brevettano. Si inventano slogan pubblicitari per vendere dei prodotti che sono stati inventati. Poi c'è l'arte. Dal cinema alla lavorazione del vetro. E, tra le altre cose, si inventano anche delle storie.
In effetti tutta la nostra cultura e le varie innovazioni tecniche sono delle continue invenzioni, sono delle tradizioni costituite da insiemi di idee e conoscenze che vengono progressivamente modificate. Gli esseri umani sono così. Hanno messo un'invenzione sopra l'altra fino a dar forma al mondo che ci circonda. E ogni nuova invenzione è un tassello che rende più facile creare ancora, ricombinando e modificando. Proprio la possibilità di partire da quello che è già stato creato in precedenza è la forza dell'evoluzione e della cultura. Se si ripartisse sempre da zero, dal puro caso, non sarebbe stato possibile raggiungere gli elevati livelli di complessità attuali né tra gli organismi né tra le forme culturali.
Ma di questo magma generativo che è la natura, di cui la mente umana è un'espressione, solo una piccola parte è definibile creativo. Questa è la parte che viene selezionata tra la variabilità prodotta. Tutto ciò implica

che, quando una disponibilità potenziale diventa attuale, le cose possono non funzionare in modo adeguato. Tutti possono scrivere un romanzo. È facile: basta mettere una parola dietro l'altra fino a raggiungere la lunghezza minima. Il problema è che in questo caso non si potrà parlare di creatività narrativa. Il termine giusto è aborto letterario. E questo anche se le frasi hanno senso.
Allora, come possono dei processi mentali spontanei diventare invenzione di una storia? Quali criteri di selezione usare?
Non c'è una singola risposta. Ce ne sono molte di valide. Ne ho scelte cinque. Quella di J.R.R. Tolkien, quella di Italo Calvino, quella di Stephen King, quella di David Lynch e quella di Gianni Rodari. Cinque esempi ragionati e straordinari di creatività nella narrazione.

1.1 Il calderone magico

J.R.R. Tolkien è stato il più grande autore fantasy di sempre. Se la sua genialità non potrà mai essere imitata, è comunque interessante cercare di capire come l'autore di *Il Signore degli Anelli* creava le sue storie. Per fortuna Tolkien non era solo scrittore, era anche filologo e saggista. Così egli stesso ha analizzato la genesi della sua creatività letteraria. Da questa sua analisi sono emerse delle riflessioni sul linguaggio come strumento creativo in se stesso.
Il cuore della creatività tolkieniana è il linguaggio stesso: "Domandarsi quale sia l'origine delle storie … vuol dire domandarsi qual'è l'origine del linguaggio e della mente." (J.R.R. Tolkien, *Il medioevo e il fantastico*, Luni, Milano, 2000, p 180). Dunque l'attività del creare storie è connaturata alla mente umana:

"il linguaggio non può, comunque, essere messo da parte. La mente incarnata, la lingua e il racconto sono coevi nel nostro mondo. La mente umana, provvista della facoltà di generalizzazione e astrazione, non vede solo l'*erba verde* … ma vede che è *verde* e al contempo *erba*. Ma quanto potente, e quanto stimolante … fu l'invenzione dell'aggettivo: nessuna formula magica o incantesimo del Regno delle Fate è più potente... Se possiamo prendere il verde dall'erba, il blu dal cielo e il rosso dal sangue, abbiamo già il potere di un mago... e si desta nelle nostre menti il desiderio di esercitare quel potere nel mondo esterno... in una simile fantasia … si crea una nuova forma; ha inizio il Mondo Fatato; l'Uomo diviene sub-creatore." (J.R.R. Tolkien, *Il medioevo e il fantastico*, Luni, Milano, 2000, pp 184-5)

Il linguaggio come una forma di magia, e l'aggettivo come bacchetta magica. Questi strumenti sono quelli che l'essere umano utilizza per rappresentarsi il mondo. La stessa capacità di conoscere la realtà, il Mondo Primario come la chiama Tolkien, implica la possibilità di creare Mondi Secondari, regni fatati o eroici o fantascientifici, mondi alternativi a quello reale. Tolkien definisce sub-creazione questa capacità, con chiaro riferimento all'idea cristiana di un Dio creatore del mondo.
L'immaginazione umana, resa possibile dal linguaggio, è una caratteristica quasi divina:

“La mente umana è capace di formare immagini mentali di oggetti che non sono realmente presenti. La facoltà di concepire queste immagini è … chiamata Immaginazione... Il potere mentale di concepire immagini è una cosa, o un aspetto; e dovrebbe adeguatamente venir chiamato Immaginazione.” (J.R.R. Tolkien, *Il medioevo e il fantastico*, Luni, Milano, 2000, p 205).

Se l'immaginazione è comune a tutte le persone, non così l'espressione artistica, che è prerogativa del narratore:

“La percezione dell'immagine, l'afferrarne le implicazioni, e il suo controllo, tutte cose necessarie a un'espressione riuscita, possono variare per vivacità e forza... Il conseguimento dell'espressione … è certamente un'altra cosa, o un altro aspetto, e necessita di un altro nome: Arte, legame operativo tra Immaginazione e il risultato finale, Sub-creazione” (J.R.R. Tolkien, *Il medioevo e il fantastico*, Luni, Milano, 2000, p 206).

L'espressione dell'immaginazione richiede l'arte. In altre parole, la sub-creazione implica un lavoro. Costruire mondi alternativi richiede sforzo e dedizione:

“Creare un Mondo Secondario all'interno del quale il sole verde possa essere credibile … richiederà probabilmente fatica e riflessione, e sicuramente avrà bisogno di una particolare abilità... Pochi tentano imprese così difficili. Ma quando queste riprese vengono tentate e quando sono in una certa misura riuscite, allora abbiamo una rara conquista artistica: della vera narrativa” (J.R.R. Tolkien, *Il medioevo e il fantastico*, Luni, Milano, 2000, p 208).

La narrazione pertanto è un esercizio di pensiero, che si basa sull'immaginazione, ma che utilizza l'immaginazione in maniera fantastica, secondo la definizione di fantasia data da Tolkien:

“Propongo … di usare … Fantasia ... in un senso … che unisce il suo uso più antico ed elevato come equivalente d'Immaginazione alla nozione derivata di «irrealtà» … di libertà dal dominio del «fatto» osservabile” (J.R.R. Tolkien, *Il medioevo e il fantastico*, Luni, Milano, 2000, pp 206).

Il passaggio è importante. Gli esseri umani usano l'immaginazione attraverso il linguaggio per rappresentare la realtà. Tuttavia possono anche liberarsi del mondo reale, svincolarsi dai fatti. Quindi “La Fantasia è una naturale attività umana. Certo, essa non distrugge e neppure offende la Ragione, e non smussa neanche l'appetito per, né oscura la percezione della, verità scientifica. Al contrario. Quanto più la ragione è acuta e chiara, tanto meglio opererà la Fantasia.” (J.R.R.

Tolkien, *Il medioevo e il fantastico*, Luni, Milano, 2000, p 213).

L'esercizio della fantasia come esercizio di pensiero è il processo artistico, quello che trasforma l'immaginazione in sub-creazione.
Tutto questo in teoria, per spiegare meglio come in pratica si sono strutturati dei racconti, Tolkien si è inventato una metafora un po' bizzarra: la letteratura fantastica come minestra! Nelle parole di Tolkien: "con «minestra» io … intendo il racconto che viene offerto dai suoi autori o narratori, e per «ossa» le sue fonti o materiali" (J.R.R. Tolkien, *Il medioevo e il fantastico*, Luni, Milano, 2000, p 182).

L'idea è che tutti i racconti si basino su di una qualche fonte, trasformata dalla fantasia. Tuttavia la trasformazione non è solo un'impresa individuale, è culturale e sociale. Quindi gli elementi dei racconti sono riutilizzati in continuazione. Sono fonti culturali che i narratori usano perché significative. Per esempio la «lotta contro il drago» è stata usata in moltissime forme. Dalle saghe nordiche, a *lo Hobbit*, e anche i velociraptor di *Jurassic Park* non si discostano molto dal tema di base. Gli esempi di temi culturali, le ossa della minestra, che ritornano spesso potrebbe essere lunghissima: l'amore a prima vista, che Tolkien ha utilizzato per Aragorn nei confronti di Arwen, la lotta tra bene e male, il cuore come centro dei sentimenti, che può essere tolto ad un essere vivente senza ucciderlo, i non-morti, e via dicendo.

In sintesi: "torniamo adesso alla «minestra» che ho menzionato in precedenza. Parlando della storia dei racconti … possiamo dire che il Paiolo di Minestra, il

Calderone del Racconto, ha sempre continuato a bollire, e che a esso sono stati aggiunti in continuazione nuovi bocconi, squisiti e non squisiti.” (J.R.R. Tolkien, *Il medioevo e il fantastico*, Luni, Milano, 2000, p 189).

Queste fonti sono dei generi più disparati, a volte sono state figure storiche. Alcuni episodi ed alcune persone:

“furono gettati nel Paiolo, e di fatto vennero messi nella Minestra. Essi sono solo dei nuovi bocconi aggiunti all'insieme... Sembra abbastanza evidente che Artù, un tempo un personaggio storico … sia stato messo pure lui nel Paiolo. Vi bollì a lungo, con molti personaggi e situazioni più antichi di lui, appartenenti alla mitologia e al Mondo Fatato, ma anche con dispersi ossami storici … fino a venire a galla come Re di *Faerie*. La situazione è simile nel caso della grande corte nordica … dei Re scudati di Danimarca … Il re Hrothgar, e la sua famiglia, hanno molti segni evidenti di vera storia … ma anche nei più antichi resoconti … vengono associati con molte figure e molti avvenimenti prettamente fiabeschi: sono stati nel Paiolo.” (J.R.R. Tolkien, *Il medioevo e il fantastico*, Luni, Milano, 2000, pp 190-1)

Tolkien è del tutto consapevole di non aver inventato tutto quello che ha scritto. Sa di essere debitore di molte fonti, e che la sua arte è stata esercitata su degli elementi che non erano di sua proprietà, ma che sono patrimonio culturale di tutti noi. Di qui l'idea del calderone magico, da cui poter estrarre gli elementi dei racconti, “Ma se parliamo di un Calderone, non dobbiamo dimenticare completamente i Cuochi. Vi sono molti ingredienti nel Calderone, ma i Cuochi non immergono il mestolo del tutto alla cieca. La loro selezione è importante.” (J.R.R.

Tolkien, *Il medioevo e il fantastico*, Luni, Milano, 2000, p 192).

Con la metafora del cuoco si ritorna nel campo dell'esercizio della fantasia. Esistono alcuni aneddoti su come Tolkien stesso abbia tratto degli elementi dal calderone e li abbia inseriti nella sua sub-creazione della Terra di Mezzo. Tolkien stesso ha parlato di queste cose nelle sue lettere. Non credo che esista un elenco esaustivo degli elementi del calderone utilizzati da Tolkien. Il modo in cui Bilbo si impossessa della Gemma di Durin è una reminiscenza di come Beowulf prese la coppa nell'antro di Grendel; Galadriel riflette l'immagine cattolica di Maria; l'inabissamento di Numenor è ispirato a quello di Atlantide; e, aggiungo seguendo una mia opinione, Anduril, la lama che fu rotta e che, riforgiata, sarà portata dal Re che ritornerà ad unire l'ovest della Terra di Mezzo, somiglia parecchio ad Excalibur.
Ma come fa il cuoco a selezionare i bocconi giusti? Riguardo a questo tema, Tolkien fa notare una cosa riguardo ai racconti:

“non avevano chiaramente a che fare con ciò che era possibile, ma con ciò che era desiderabile. Se risvegliavano il *desiderio*, e lo soddisfacevano, giungendo spesso ad acuirlo in modo insopportabile, erano riuscite... Non avevo alcun desiderio di vivere sogni o avventure come quelli di *Alice*... I pellerossa erano meglio... Ma la terra di Merlino e Artù era ancora meglio, e meglio di tutto il Nord senza nome di Sigurd e dei Volsunghi, e il principe di tutti i draghi. Quelle terre erano eminentemente desiderabili... La fantasia, il creare o far intravvedere Altri Mondi; era il cuore del desiderio del Fiabesco. E io desideravo i draghi con un desiderio

profondo.” (J.R.R. Tolkien, *Il medioevo e il fantastico*, Luni, Milano, 2000, pp 200-1)

L'unica linea guida è il desiderio. Desiderare che il mondo da sub-creare venga alla luce. Voler esplorare quel mondo secondario, immergersi come in un mondo vero:

“il compositore della storia si dimostra un «sub-creatore» riuscito. Egli costruisce un Mondo Secondario in cui la nostra mente può introdursi. In esso, ciò che egli riferisce è vero: in quanto in accordo con le leggi di quel mondo. Quindi ci crediamo finché … restiamo al suo interno. Nel momento in cui sorge l'incredulità, l'incantesimo è rotto; la magia, o piuttosto l'arte, non è riuscita. Ci si trova di nuovo fuori, nel Mondo Primario” (J.R.R. Tolkien, *Il medioevo e il fantastico*, Luni, Milano, 2000, pp 197-8)

Desiderare di credere nel mondo secondario è la magia del narratore. Anche se, come giustamente dicono gli elfi a Samwise, non viene indicata con la parola «magia» da chi la sa utilizzare. Perché in realtà essa è Arte:

“Arte è il processo umano che produce … la Credenza Secondaria. Un'Arte dello stesso genere … possono utilizzarla anche gli esseri fatati … ma l'abilità più potente e più particolarmente elfica, la chiamerò … Incantesimo. L'Incantesimo produce un Mondo Secondario nel quale sia l'artefice sia lo spettatore possono entrare, finché vi si trovano con piena soddisfazione dei loro sensi; ma nella sua pura essenza è artistico sia nel desiderio che nello scopo.” (J.R.R. Tolkien, *Il medioevo e il fantastico*, Luni, Milano, 2000, p 211)

1.2 Leggerezza narrativa

Una delle poetiche più potenti del '900 è quella di Calvino. Italo Calvino ha fatto la storia della narrativa, non solo di quella italiana. Inoltre, Calvino ha saputo pensare la propria creatività letteraria, e questo lo rende perfetto per lo scopo della riflessione che sto portando avanti.

In relazione a che cosa significa creare una storia secondo Italo Calvino, voglio citare la metà e la fine del percorso di saggista dello scrittore. La metà è costituita da una conferenza tenuta a Torino il 24 novembre 1967: *Cibernetica e fantasmi (Appunti sulla narrativa come processo combinatorio)*. La fine è la conferenza intitolata: *Leggerezza*. Che aprì le *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*. Fu l'ultimo ciclo di conferenze tenuto da Calvino. Anzi, non fu nemmeno completato: l'autore morì prima di terminarlo.

Cominciando da Cibernetica e fantasmi, dove il tema è l'uso del processo combinatorio nell'inventare storie, e parafrasando la tesi di laurea della collega cafoscarina Sara Lovisa (*La narrativa come processo combinatorio. Italo Calvino nel Castello dei destini incrociati*, Ca'foscari a.a. 2013-14), si può sostenere che nel 1967 lo scrittore introdusse un elemento scientifico nel suo pensiero. Secondo Calvino la scienza si trovava di fronte a problemi non dissimili da quelli della letteratura: riprendendo il concetto di paradigma scientifico, l'autore sosteneva che, sia le scienze naturali sia la letteratura, costruiscono modelli del mondo continuamente messi alla prova, e devono sempre prestare attenzione a non scambiare per leggi esatte quelle che sono delle convenzioni linguistiche.

In *Cibernetica e fantasmi* i due linguaggi, matematico e umano, si sovrappongono, dando vita ad un paradosso in cui, virtualmente, una macchina diventa capace di sostituire lo scrittore. Questo è reso possibile dalla combinatoria: una serie di elementi narrativi vengono combinati assieme secondo regole prestabilite, dando vita a storie sempre diverse. L'origine del processo risale, in linea teorica, all'uso del linguaggio nelle tribù, dove i primi narratori tentavano di descrivere un mondo multiforme e complesso a partire da un numero finito di possibilità espressive. La curiosità di scoprire fino a che punto poteva spingersi il linguaggio li conduceva a combinare le figure, le azioni e gli oggetti, così che la loro voce dava vita ad un discorso-racconto, all'interno del quale ogni parola acquistava nuovi significati.
Calvino rilevò come la narrativa orale primitiva sia poi confluita nella fiaba popolare: entrambe presentano alcuni elementi prefabbricati che consentono però un grande numero di combinazioni. La domanda che si poneva lo scrittore era se questo fosse vero soltanto per le tradizioni orali oppure potesse essere sostenuto per la letteratura nella sua estrema varietà di forme e complessità. Ipotizzando una risposta affermativa, Calvino immagina un 'congegno meccanico': l'autore diventa una macchina, ed è tanto più libero, quanto più è consapevole delle regole combinatorie che segue. Partendo dal presupposto che un automa letterario compia queste operazioni, lo scrittore si interrogò sulla sua realizzabilità teorica:

"Penso che la sua vera vocazione sarebbe il classicismo: il banco di prova d'una macchina poetico-elettronica sarà la produzione di opere tradizionali, di poesie con forme metriche chiuse, di romanzi con tutte le regole. In questo

senso l'uso che finora l'avanguardia letteraria ha fatto delle macchine elettroniche è ancora troppo umano. La macchina in questi esperimenti, soprattutto in Italia, è uno strumento del caso, della destrutturazione formale, della contestazione dei nessi logici abituali: cioè io direi che resta uno strumento ancora squisitamente lirico, serve un bisogno tipicamente umano: la produzione di disordine. La vera macchina letteraria sarà quella che sentirà essa stessa il bisogno di produrre disordine ma come reazione a una sua precedente produzione di ordine, la macchina che produrrà avanguardia per sbloccare i propri circuiti intasati da una troppo lunga produzione di classicismo.” (*Saggi*, 1945-1985, vol. I, a cura di Mario Barenghi, Mondadori, Milano, 1995, p 213)

Calvino non parla di classicismo come continuità di una tradizione, ma come di un riuso combinatorio di materiali decontestualizzati, e quindi come un gioco. Avviene allora il trascendimento dell’io attraverso l'applicazione delle regole astratte, oggettive. In questo contesto l’autore è un personaggio a cui si continuano ad attribuire funzioni che non gli competono. L'autore cede il passo alla scrittura, diventando egli stesso un prodotto e un modo della scrittura. Pertanto spetta al lettore il momento decisivo della vita letteraria: è lui l’individuo ‘cosciente’ capace di scoprire come funziona la macchina scrivente.
Calvino concluse che lo scrivere è solo un processo combinatorio tra elementi dati, e che la letteratura è tutta implicita nel linguaggio, è solo permutazione d’un insieme finito di elementi e funzioni. Ed è in questo giocare combinando e commutando che emergono le funzioni creative del linguaggio: dei significati sotterranei, dei sensi volutamente rimossi dall’individuo,

dei valori nuovi che i primi narratori delle tribù riscoprivano nel ripete le loro storie. Si manifesta dunque la scintilla germinale del mito.
In sintesi, attorno alla macchina scrivente prendono forma i fantasmi nascosti dell’individuo e della società, che riemergono inaspettatamente e sorprendono lo stesso autore. Ecco quindi cosa significa creare una storia: persistere nel mappare quel labirinto del linguaggio, dal quale non si riesce ad uscire, e continuare a cercare un orientamento nel disordine, perché in questi tentativi di sopravvivenza prende vita l’opera letteraria.

Se questa è la genesi della storia, non ne è però la fine. Nel '85 Calvino arrivò a sintetizzare quello che era stato il suo lavoro di narratore. Ammesso che l'opera letteraria emerga da una serie di elementi linguistico-culturali, che si ricombinano tra loro grazie a costanti che sono al di fuori del controllo dell'autore, rimane il fatto che alcuni scrittori sono più creativi di altri. La sfida è spiegare la natura dello stile creativo individuale.
In effetti, la combinatoria spiega come si formino delle correnti letterarie, che finiscono per originare una serie di opere narrative affini. Nelle ultime fasi di vita le correnti letterarie tendono a produrre opere stereotipate: le regole del genere sono state del tutto definite, gli elementi principali ricombinati in ogni modo logicamente possibile; quindi tutte le nuove opere iniziano ad assomigliare a quelle vecchie.
Ma l'autore ha anche una propria personalità, egli o ella è un elemento irripetibile che interagisce con gli altri nel creare la storia. Qual'è la qualità più importante della narrazione di Italo Calvino?
Lascio la risposta allo scrittore:

“Dopo quarant’anni che scrivo fiction, dopo aver esplorato varie strade e compiuto esperimenti diversi, è venuta l’ora che io cerchi una definizione complessiva per il mio lavoro; proporrei questa: la mia operazione è stata il più delle volte una sottrazione di peso; ho cercato di togliere peso ora alle figure umane, ora ai corpi celesti, ora alle città; soprattutto ho cercato di togliere peso alla struttura del racconto e al linguaggio...
Presto mi sono accorto che tra i fatti della vita che avrebbero dovuto essere la mia materia prima e l’agilità scattante e tagliente che volevo animasse la mia scrittura c’era un divario che mi costava sempre più sforzo superare. Forse stavo scoprendo solo allora la pesantezza, l’inerzia, l’opacità del mondo: qualità che s’attaccano subito alla scrittura, se non si trova il modo di sfuggirle.”
(*Leggerezza*, p 6, in: *Saggi*, vol. I, pp 1, 2)

La realtà è pesante, la scrittura è lieve. La descrizione-narrazione di Calvino cerca di trasmettere la sensazione di leggerezza. Questo è il filtro creativo dell'autore. Calvino dice, a proposito di Milan Kundera:

“Il suo romanzo L’insostenibile leggerezza dell’essere è in realtà un’amara constatazione dell’Ineluttabile Pesantezza del Vivere: non solo della condizione d’oppressione disperata e all-pervading che è toccata in sorte al suo sventurato paese, ma d’una condizione umana comune anche a noi, pur infinitamente più fortunati. Il peso del vivere per Kundera sta in ogni forma di costrizione...
Le immagini di leggerezza che io cerco non devono lasciarsi dissolvere come sogni dalla realtà del presente e del futuro... Nell’universo infinito della letteratura s’aprono sempre altre vie da esplorare, nuovissime o

antichissime, stili e forme che possono cambiare la nostra immagine del mondo...” (*Leggerezza*, p 6, in: *Saggi*, vol. I, pp 5, 6)

Il racconto ideale possiede tre caratteristiche: è leggerissimo, è in movimento, è un vettore d’informazione. Non è frivolo, è di una leggerezza pensata:

“Se volessi scegliere un simbolo augurale per l’affacciarsi al nuovo millennio, sceglierei questo: l’agile salto improvviso del poeta-filosofo che si solleva sulla pesantezza del mondo, dimostrando che la sua gravità contiene il segreto della leggerezza, mentre quella che molti credono essere la vitalità dei tempi, rumorosa, aggressiva, scalpitante e rombante, appartiene al regno della morte, come un cimitero d’automobili arrugginite.” (*Leggerezza*, p 6, in: *Saggi*, vol. I, p 10)

La leggerezza stacca l'opera letteraria dalla descrizione, permettendo alle parole di diventare creative grazie a questo scollamento tra racconto e realtà. La leggerezza quindi crea lo spazio per l'immaginazione.
Calvino offre alcuni esempi di prosa caratterizzata da leggerezza:

“Il De rerum natura di Lucrezio è la prima grande opera di poesia in cui la conoscenza del mondo diventa dissoluzione della compattezza del mondo, percezione di ciò che è infinitamente minuto e mobile e leggero. Lucrezio vuole scrivere il poema della materia ma ci avverte subito che la vera realtà di questa materia è fatta di corpuscoli invisibili.
E’ il poeta della concretezza fisica, vista nella sua

sostanza permanente e immutabile, ma per prima cosa ci dice che il vuoto è altrettanto concreto che i corpi solidi. La più grande preoccupazione di Lucrezio sembra quella di evitare che il peso della materia ci schiacci.” (*Leggerezza*, p 6, in: *Saggi*, vol. I, p 7)

E ancora, le immagini di levità create da Shakespeare:

“«Tu sei innamorato: fatti prestare le ali da Cupido e levati più alto d’un salto». Mercuzio contraddice subito Romeo che ha appena detto: ... «io sprofondo sotto un peso d’amore». Il modo di Mercuzio di muoversi nel mondo è definito dai primi verbi che usa: ... «ballare, levarsi, pungere». ... Anche il passo danzante di Mercuzio vorremmo che ci accompagnasse fin oltre la soglia del nuovo millennio. L’epoca che fa da sfondo a Romeo and Juliet ha molti aspetti non troppo dissimili da quelli dei nostri tempi: le città insanguinate da contese violente non meno insensate di quelle tra Capuleti e Montecchi” (*Leggerezza*, p 6, in: *Saggi*, vol. I, pp 16-17)

Inventare allora non è sommare elementi. È ricombinare e sottrarre!

1.3 Sogni ad occhi aperti

Inventare una storia è sognarla. Non solo di notte. Sognare di giorno è un potente mezzo creativo. Ne sa parecchio Stephen King, che ha trattato l'argomento in *On Writing*. Ho una confessione da fare: a me i libri di King non piacciono. Eppure credo che la creatività di King sia geniale.
Che cos'è scrivere? Telepatia, risponde King:

“Voi, che leggete adesso questo libro, vi trovate un po' più giù di me lungo il fiume del tempo... i libri hanno la singolarità di essere magie portatili... Diciamo dunque che voi siete nel vostro preferito luogo di ricezione proprio nel momento in cui io sono nel mio miglior luogo di trasmissione. Dovremmo eseguire il nostro esercizio mentale coprendo non solo una distanza di spazio ma anche di tempo, ma questo non è un problema... Ed ecco qui, autentica telepatia in azione... Guardate: qui c'è un tavolo con tovaglia rossa. Sul tavolo c'è una gabbia grande come un piccolo acquario. Nella gabbia c'è un coniglio bianco con il naso rosa e gli occhi cerchiati di rosa. Nelle zampe anteriori ha un mozzicone di carota che sta sgranocchiando tutto contento. Sulla schiena, chiaramente segnato in inchiostro blu, c'è il numero 8. Vediamo la stessa cosa?... Non siamo nemmeno nello stesso anno assieme, meno che mai nella stessa stanza... eppure noi siamo insieme. Siamo vicini. Si sono incontrate le nostre menti.” (Stephen King, *On Writing*, Sperling & Kupfer, Milano, 2001, pp 98-100)

L'autore è del tutto consapevole che quello che vede non è esattamente quello che vede il lettore. L'incontro di

menti avviene per approssimazione. Se il lettore non ha alcuna esperienza di quello che legge, capirà pochissimo. Se lo scrittore scrive di cose che non conosce risulterà poco convincente. Quindi è telepatia? Non nel vero senso della parola. Però King ha indicato un punto importante: il testo è una scatola magica che genera esperienze in chi legge. Una volta scritto non è più sotto il controllo di chi scrive. Questo ha un corollario: le persone prive di immaginazione non possono godersi un libro di fantasia. Questo perché, per quanto sia brillante l'idea alla base del testo, parte dell'inventiva è appannaggio di chi legge.
Cosa ha a che fare la telepatia con la creatività? È un esempio molto creativo di definire la scrittura, ma soprattutto illustra due cose: come la scrittura/lettura siano sempre attività collaborative, e come l'immaginazione si basi sulla realtà, altrimenti perde di nitidezza o di senso:

“di che cosa scriveremo?... di qualunque cosa avremo voglia. Assolutamente qualsiasi cosa... se diremo la verità. Il comandamento che vige nei corsi di scrittura era di solito: «Scrivete ciò che sapete»... Io credo che prima di tutto sia necessario dare di questa espressione l'interpretazione più ampia e onnicomprensiva. Se fate l'idraulico, sapete di idraulica, ma non è che le vostre conoscenze si esauriscano tutte lì; anche il cuore sa delle cose e lo stesso vale per l'immaginazione... Se siete appassionati di fantascienza, è naturale che vogliate scrivere di fantascienza... Se siete patiti di gialli, vorrete scrivere gialli... Non c'è niente di male, ciascuno scelga ciò che predilige. Quello che sarebbe un male grave, credo, è staccarsi da quello che conoscete e vi piace” (Stephen King, *On Writing*, Sperling & Kupfer, Milano, 2001, pp 155-156)

Immaginare, inventare una storia è un'azione che parte dalla nostra esperienza, compresa quella che ci siamo fatti leggendo libri altrui. Ma c'è dell'altro, molto altro:

“Quando scrivete, volete pur liberarvi del mondo, non è vero? È ovvio. Quando state scrivendo state creando i vostri mondi.
Direi che stiamo parlando in realtà di un sonno creativo. Come la vostra camera da letto, quella in cui scrivete deve garantire il massimo di privacy, un luogo dove andare a sognare... Nello scrivere e nel dormire impariamo ad interrompere le attività fisiche mentre al contempo incoraggiamo la mente a staccarsi dalla routine intellettuale del nostro vivere quotidiano. E come la mente e il corpo si abituano a un certo quantitativo di sonno... così da svegli si può addestrare la mente a dormire in modo creativo e a sviluppare quei sogni ad occhi aperti le cui vivide immagini sono ottime opere di fiction.” (Stephen King, *On Writing*, Sperling & Kupfer, Milano, 2001, p 154)

King ha utilizzato tanto le sue capacità di inventare ad occhi aperti quanto ad occhi chiusi. Vediamone alcuni esempi, iniziando dagli occhi chiusi:

“Nei primi anni Ottanta mi recai a Londra con mia moglie per un viaggio di lavoro e di piacere insieme. In areo mi addormentai e sognai di uno scrittore di romanzi popolari... che cadeva nelle grinfie di un'ammiratrice psicopatica tra le mura di una fattoria sperduta in qualche non meglio definito angolo di mondo. L'ammiratrice era una donna isolata dalla propria progressiva paranoia. Aveva una stalla con degli animali, tra i quali una scrofa

a cui era affezionata e che si chiamava Misery. Il maiale era stato così battezzato in onore del personaggio chiave nella serie di polpettoni storico-erotici che avevano reso celebre il nostro autore. Il ricordo più chiaro che conservavo di questo sogno quando mi risvegliai era qualcosa che la donna aveva detto allo scrittore, tenuto prigioniero in casa sua con una gamba fratturata... Quando mi sedetti alla … scrivania … avevo chiara la situazione di base: scrittore invalido, ammiratrice psicopatica. Al momento però la storia vera e propria ancora non esisteva... ma per mettermi al lavoro conoscere la storia non era necessario. Avevo localizzato il fossile; sapevo che da lì in avanti era solo questione di scavare con la dovuta attenzione.” (Stephen King, *On Writing*, Sperling & Kupfer, Milano, 2001, pp 163,165)

I casi ad occhi aperti sono molti di più, ecco il più interessante, iniziato mentre il giovane Stephen King sbarcava il lunario con i lavori che trovava:

“Un giorno dovevamo togliere le macchie di ruggine dalle pareti delle docce delle ragazze. Contemplai lo spogliatoio... Era uguale allo spogliatoio dei maschi... Non c'erano orinali, naturalmente, mentre, fissate alle pareti piastrellate, c'erano due cassette di metallo... Chiesi che cosa contenessero. «Tappapassere», rispose Harry. «Per quei certi giorni del mese.»
Notai anche che i box delle docce, a differenza di quelli dello spogliatoio maschile, erano dotati di tende di plastica rosa. Loro potevano lavarsi in intimità... L'episodio mi riaffiorò alla mente un giorno mentre lavoravo in lavanderia e cominciai a visualizzare la scena d'apertura di un racconto: ragazze che fanno la doccia in uno spogliatoio dove non ci sono tende di plastica rosa e

non c'è privacy. E una di loro comincia in quel momento il suo ciclo mestruale. Solo che non sa di che cosa si tratta e le altre ragazze, disgustate, orripilate, divertite, cominciano a bombardarla di assorbenti... La ragazza comincia a strillare. Tutto quel sangue! Crede di essere sul punto di morire e che tutte le altre ragazze la stanno prendendo in giro mentre lei sta spirando dissanguata... reagisce... contrattacca... ma come?
Qualche anno prima... avevo letto un articolo in cui si ipotizzava che almeno alcuni casi di fenomeni ritenuti di poltergeist potessero invece dipendere dalla telecinesi... C'erano elementi che sembravano indicare la possibile presenza di questa capacità nei giovani, spiegava l'articolo, specialmente ragazze nella prima adolescenza, intorno all'epoca del loro primo...
Bang! Due fatti separati, la crudeltà adolescenziale e la telecinesi, erano entrati in contatto e mi avevano dato un'idea." (Stephen King, *On Writing*, Sperling & Kupfer, Milano, 2001, pp 67-68)

Ok, a questo punto l'idea c'era, il frammento da cui partire. Ma le cose non sono andate lisce in questo racconto:

"La storia rimase un po' al calduccio, a incubare in quel limbo che non è coscienza, ma non è nemmeno totale inconsapevolezza. Prima che mi mettessi a tavolino una sera per fare un tentativo... Compilai tre pagine a spaziatura singola, poi le accartocciai disgustato e le gettai via.
Avevo quattro problemi con ciò che avevo scritto. Il primo … era il fatto che la storia non mi toccasse sul piano emotivo. Il secondo … era il fatto che non mi piaceva molto la protagonista... Il terzo problema … era

il disagio in cui mi sentivo nei confronti dell'ambientazione e di un cast tutto femminile... Il quarto … fu rendermi conto che la storia non avrebbe potuto funzionare se non fosse stata adeguatamente lunga... Così la buttai via.
La sera dopo … trovai Tabby (la moglie dello scrittore, N.d.r.) con le pagine che avevo scartato... Voleva che andassi avanti... Le risposi che non sapevo un bel … niente di studentesse di liceo. Lei mi disse che mi avrebbe dato una mano... «Questa l'hai centrata», disse.” (Stephen King, *On Writing*, Sperling & Kupfer, Milano, 2001, pp 68-69)

Sognare non significa capire! Dopo l'idea iniziale ci si può bloccare. King si è sbloccato costruendo meglio la protagonista e gli altri personaggi, in parte anche grazie all'aiuto della moglie, e poi:

“aiutai me stesso, scavando nei miei ricordi del liceo … recuperando tutto quello che sapevo delle due compagne più isolate e prese di mira: che aspetto avevano, come si comportavano, come erano trattate. Raramente nella mia carriera ho esplorato un territorio più sgradevole.” (Stephen King, *On Writing*, Sperling & Kupfer, Milano, 2001, pp 70-71)

L'esempio di *Carrie* è molto illustrativo: l'idea iniziale, un sogno ad occhi aperti durante un turno di lavoro noioso; la focalizzazione del personaggi; e poi la scrittura vera e propria. Riguardo al processo di scrittura King sgancia la bomba:

“Vi chiederete dov'è la trama... La risposta, la mia in ogni caso, è: da nessuna parte... Diffido della trama per due

ragioni: perché le nostre vite ne sono in larga misura prive... e perché credo che la costruzione di una trama e la spontaneità della creazione vera siano incompatibili... la mia profonda convinzione sulla creazione di storie è che fondamentalmente esse si costruiscono da sole... Le storie sono reperti, frammenti di un mondo preesitente e ignoto... Io mi affido molto di più all'intuizione e ho potuto farlo soprattutto perché tendenzialmente i miei libri si basano su una situazione più che su un meccanismo... Prima c'è la situazione. I personaggi, sempre amorfi all'inizio, vengono dopo. Con questi punti di riferimento ben chiari nella mente, comincio a raccontare. Spesso ho un'idea di quale sarà l'esito, ma non ho mai preteso che dei personaggi agissero a modo mio. Al contrario, voglio che facciano a modo loro. Ci sono casi in cui la soluzione è quella che ho visualizzato io. Più spesso tuttavia è qualcosa che non m'aspettavo proprio." (Stephen King, *On Writing*, Sperling & Kupfer, Milano, 2001, pp 161-163)

Un bravo scrittore, come King, sa scrivere. Però quello che scrive non dipende dal suo stile. Quello che scrive dipende dalla sua creatività. Il modo in cui King utilizza la propria inventiva è semplice ed efficacie:

"*Il gioco di Gerald* e *La Bambina che amava Tom Gordon* sono altri due romanzi puramente situazionali. Se *Misery* è «due personaggi in una casa», *Gerald* è «una donna in una camera da letto» e *La bambina* è «una bambina persa nel bosco»...
Una situazione abbastanza forte rende inconsistente la questione della trama, e a me piace così. Le situazioni più interessanti si possono di solito esprimere con una domanda che comincia con *e se*.

E se una cittadina del New England venisse invasa dai vampiri? (*Le notti di Salem*)
E se un poliziotto di una remota cittadina del Nevada impazzisse e cominciasse ad ammazzare tutti quelli che gli capitano a tiro? (*Desperation*)
…
E se una giovane madre e suo figlio restassero intrappolati in un'automobile in panne assediata da un cane idrofobo? (*Cujo*)
Queste sono tutte situazioni che ho immaginato – facendo la doccia, guidando, passeggiando – e successivamente trasformato in libri.” (Stephen King, *On Writing*, Sperling & Kupfer, Milano, 2001, pp 167-169)

Detta così sembra facile! Scrivere buoni libri invece è difficile. Serve molto lavoro. Anche inventare la storia richiede sforzo, ma è un'attività spontanea. L'idea si scopre, tutta intera o un poco alla volta. Il sogno ad occhi aperti si stacca dalla realtà ed offre allo scrittore uno scenario. Da quel momento è importante continuare a sognare, esplorare il mondo del sogno e descriverlo.

1.4 In acque profonde

Non c'è un solo modo di concepire un'idea. In effetti, ognuno ha il suo. Eppure tutti abbiamo anche molto in comune. Identità e differenza. Sembrano due poli opposti, ma si rincorrono, e si richiamano a vicenda. Uno dei registi più originali, uno che ha idee differenti rispetto agli altri, è anche un caso paradigmatico del creativo. Uno da cui tutti possono imparare. È David Lynch.
Secondo Lynch:

"Le idee sono simili a pesci. Se vuoi prendere un pesce piccolo, puoi restare nell'acqua bassa. Se invece vuoi prendere il pesce grosso, devi scendere in acque profonde. Laggiù i pesci sono più forti, più puri. Sono enormi e astratti. Davvero stupendi... E tutto, ogni singola cosa esistente proviene dal livello più profondo. La fisica moderna lo chiama «campo unificato». Più la tua coscienza – la consapevolezza – è dilatata, più scendi in profondità verso questa sorgente e più grosso è il pesce che puoi pescare." (David Lynch, *In acque profonde*, Mondadori, Milano, 2008, p 7)

Pesci? Coscienza? Fisica moderna?
Ci vuole immaginazione, ma si. Anche se il riferimento alla fisica va preso in senso epistemologicamente approssimativo.
Perché l'idea è come un pesce? Perché è qualcosa che si cattura, salta in superficie all'improvviso. La si può aspettare, ma non si decide quando arriva. Vediamo meglio che cos'è un'idea per Lynch:

"Un'idea è un pensiero. Un pensiero che ha in serbo più

di quanto tu non creda nel momento in cui lo formuli. In quel primo istante c'è una scintilla. Nei fumetti, quando un personaggio ha un'idea, si accende una lampadina. È questione di un attimo, proprio come nella vita reale.
Sarebbe fantastico se il film venisse concepito tutto in una volta. Nel mio caso, invece, arriva un frammento dopo l'altro. Il primo è come la Stele di Rosetta: il tassello del puzzle che lascia intravedere tutto il resto. Un tassello promettente.
In *Velluto blu*, sul primo tassello c'erano labbra rosse, prati verdi e la canzone *Blue Velvet* interpretata da Bobby Vinton. Poi un orecchio in un campo. Tutto qui.
Ti innamori della prima idea, quel tassello piccino piccino. Una volta che lo tieni in mano, il resto verrà da sé." (David Lynch, *In acque profonde*, Mondadori, Milano, 2008, p 29)

Frammenti di realtà, di un mondo fantastico, che emergono alla coscienza. Frammenti da focalizzare ed evocare, fino a quando non portano alla luce altro. Si potrebbe anche dire: idea come traccia da seguire, filo di Arianna che porta a scoprire qualcosa di ancora ignoto:

"L'idea è tutto. Non tradirla e ti dirà tutto ciò che c'è da sapere, sul serio. Basta che continui a impegnarti perché il risultato abbia lo stesso aspetto, la stessa atmosfera, gli stessi suoni e sia preciso identico all'idea. È strano, quando ti allontani dal percorso in qualche modo lo sai. Capisci che stai facendo qualcosa di sbagliato, perché lo senti... Quando ingrani la marcia giusta, lo senti. È questione d'intuito: ti apri la strada usando ora la ragione, ora le sensazioni. Parti da un punto preciso e mentre procedi tutto entra sempre più in sintonia con l'idea." (David Lynch, *In acque profonde*, Mondadori, Milano,

2008, p 95)

Il problema però c'è. Certo si può restare fedeli all'idea, dopo averla avuta. Siccome avere delle idee è un po' come pescare, ci si può anche armare di pazienza, ma non è detto che si peschi qualcosa di grosso! Come fare? Lynch ha la propria ricetta, che deve moltissimo alla sua pratica di meditazione trascendentale. Non è che Lynch mediti per avere idee, o che queste arrivino durante la meditazione. Piuttosto egli ritiene che avere in testa solo una cosa, essere limitati, sia come pescare in uno specchio d'acqua molto ristretto. Allargare il più possibile la propria mente è un modo per ampliare le possibilità di trovare buone idee:

“I pesci piccoli nuotano in superficie, quelli grossi in profondità. Se riesci a espandere il bacino in cui peschi – la tua coscienza – puoi prendere pesci più grossi.
Funziona così: dentro di sé ogni essere umano è un oceano di coscienza pura, vibrante. Quando «trascendi» con la meditazione trascendentale, ti immergi in questo oceano. Ti ci tuffi a bomba. Ed ecco la beatitudine. Ne puoi fremere. Entrare in contatto con la coscienza pura ravviva, dilata questa beatitudine. Inizia a schiudersi e a crescere.
Se la tua coscienza è grande come una palla da golf, altrettanto limitata sarà la tua comprensione di un libro durante la lettura, o la consapevolezza di ciò che vedi guardando fuori dalla finestra, o lo stato di veglia quando ti alzi al mattino; o ancora, la felicità interiore nell'affrontare la giornata.
Se invece riesci ad espandere, a far crescere la coscienza, allora aumenterà la comprensione dello stesso libro, la consapevolezza di ciò che vedi guardando fuori dalla

stessa finestra, lo stato di veglia al mattino, e infine la felicità interiore nell'affrontare la giornata.
Puoi catturare le idee a un livello più profondo. Allora la creatività fluisce davvero. Rendendo la vita ancora più simile a un gioco fantastico." (David Lynch, *In acque profonde*, Mondadori, Milano, 2008, pp 33-34)

Mente aperta a tutto, che gioca con qualsiasi pensiero la attraversi, con serenità. Questo è lo stato ideale della mente di un artista. Non uno sforzo teso a trovare il frammento, ma la prontezza nell'afferrare qualsiasi cosa si affacci nella coscienza:

"Le idee arrivano nei modi più impensati, basta tenere gli occhi aperti... capitano dei piccoli incidenti che mettono in moto l'immaginazione.
Durante le riprese dell'episodio pilota dei *Segreti di Twin Peaks*, nella nostra troupe c'era un arredatore di nome Frank Silva... Mentre giravamo alcune scene nella casa di Laura Palmer, Frank stava spostando dei mobili nella camera da letto della ragazza... Una donna disse: «Frank, non spostare il cassettone davanti alla porta in quel modo. Non chiuderti dentro.»
Ebbi così la visione di Frank nella stanza... Così dissi a Frank: «Frank, in questa scena ci sarai tu». Girammo tre panoramiche della camera, due senza e una con Frank accucciato e immobile ai piedi del letto. Non avevo idea però di che cosa significasse o a che cosa servisse questa scena.
Di sera, scesi al piano inferiore, stavamo girando la scena in cui la madre di Laura Palmer è sdraiata sul divano... Improvvisamente, vede qualcosa con l'occhio della mente e scatta a sedere di colpo, urlando. Sean, il cineoperatore, doveva manovrare la cinepresa e seguire il volto della

donna mentre si alzava all'improvviso. Mi parve che avesse fatto un ottimo lavoro. Così dissi: «Stop! Pefetto, stupendo!». Sean dissentì: «No, per niente».
«Perché?»
«C'era qualcuno riflesso nello specchio.»
«Chi?»
«Frank.»
Sono incidenti che capitano e mettono in moto l'immaginazione. Da cosa nasce cosa e se lasci fare ne nascerà un'altra completamente diversa.” (David Lynch, *In acque profonde*, Mondadori, Milano, 2008, pp 89-90)

Questi passi autobiografici sono fantastici per me, grande fan di *Twin Peaks*. Il terribile assassino Bob ha preso questa forma partendo da un caso. Attenzione però. Se non si fosse verificato questo episodio con Frank Silva, di sicuro l'assassino avrebbe preso altra forma. Quale? Forse l'amica di Laura Palmer, in coma dopo la terribile esperienza, avrebbe nascosto qualche altro segreto. Chi può dirlo!?
La grande capacità di Lynch, affinata dalla meditazione, è quella di partire da un istante, una rapidissima immagine che attraversa la coscienza, e riuscire a fissare quell'istante, per poi arricchire ed espandere il frammento iniziale:

“Un giorno d'estate mi trovavo in un laboratorio di sviluppo e stampa... Erano circa le sei e mezzo del pomeriggio e ci trovavamo all'esterno dell'edificio. Nel parcheggio c'erano alcune auto. Posai la mano su un tettuccio ed era caldo... Stavo lì con la mano appoggiata sul tettuccio quando – puf! – apparve la «stanza rossa». Quindi i personaggi che parlano e si muovono al contrario e infine alcuni dialoghi.

Ebbi quest'idea, questi frammenti d'idea. Me ne innamorai. Inizia proprio così. L'idea ti dice di costruire la «stanza rossa». Ci pensi su. «Aspetta un attimo», dici «le pareti sono rosse, ma non solide». Allora continui a pensare. «Sono tende. Non opache, ma traslucide»... «Ma per il pavimento... ci vuole qualcosa». Torni con la memoria all'idea, e sul pavimento c'era qualcosa: avevi tutto sotto gli occhi... Inizi a ricordarla meglio, l'idea. Procedi per tentativi, sbagli ma aggiusti il tiro, aggiungi altri dettagli, ed ecco che la stanza è pervasa dalla stessa identica atmosfera dell'idea." (David Lynch, *In acque profonde*, Mondadori, Milano, 2008, pp 93-94)

Si può notare come Lynch parta da uno o più frammenti, per poi legarli assieme e formare una storia. Lynch non sempre combina gli elementi in maniera logica, questo fa parte della sua poetica. A molta gente non piace, ad altra si e anche parecchio. Il punto è che se l'idea iniziale è la Stele di Rosetta, ad essa vengono in seguito concatenati una serie di elementi. Espandere la coscienza significa anche saper mettere in relazione cose che in un primo momento sono molto distanti. Per Lynch c'è sempre un modo per mettere assieme elementi sparsi, basta cercare la coerenza generale della realtà. Per far questo è importante, come al solito, non avere una coscienza ristretta, che è focalizzata solo su pochi elementi:

"È interessante capire come … elementi privi di alcun rapporto tra loro vadano d'amore e d'accordo. Il cervello si mette in funzione. Come fanno ad essere in relazione elementi che sembrano così distanti? Il ragionamento fa apparire come per magia un terzo elemento che rende quasi coerenti i primi due. È una bella fatica capire come possa funzionare la coerenza nella diversità. L'oceano è

la coerenza, l'unità, e in esso galleggiano gli elementi. Pensai: «Be', devono in qualche modo essere reciprocamente legati grazie al campo unificato». Non ci potrebbe essere neanche un frammento che non sia in relazione con il tutto. Ogni cosa fa parte di una totalità, lo sentivo.” (David Lynch, *In acque profonde,* Mondadori, Milano, 2008, p 153)

Questa espansione della coscienza è sempre associata ad uno stato emotivo positivo. Anche qui c'è l'influenza della meditazione e della filosofia vedica. Paura, rabbia, sono emozioni che chiudono la coscienza, o meglio la imprigionano. Impediscono di vedere perché distolgono l'attenzione dai pensieri che ci attraversano la mente. Dunque la creatività per Lynch è massima quando la mente è serena:

“Rabbia, depressione e dolore sono sentimenti perfetti per una storia, ma per i registi o gli artisti sono tossici come un veleno. Assomigliano a una morsa intorno alla creatività. Stretto in questa morsa, riesci a malapena ad alzarti dal letto, men che meno a venire in contatto con il flusso della creatività e delle idee. Devi essere lucido per creare. Devi essere in grado di catturare le idee.” (David Lynch, *In acque profonde,* Mondadori, Milano, 2008, p 14)

Essere creativo è qualcosa di nobile. Significa avere una mente ben aperta e recettiva, non chiusa nelle abitudini, non sorda alle novità. Significa anche pensare che tutto sia collegato, e che tutte le cose abbiano un loro posto. Significa essere sereni. Tutto questo contribuisce al benessere, è un dare qualcosa in più al mondo, mostrare che c'è qualcosa di buono, che è sotto gli occhi di

chiunque voglia guardare:

“Sappiamo che quando un essere umano eleva la coscienza – la luce dell'unità – a livello esponenziale, le cose negative iniziano a ritirarsi. In questo individuo l'intelligenza, la creatività, la beatitudine aumentano sempre di più, la negatività si allontana, e un'influenza positiva si riversa nel mondo.” (David Lynch, *In acque profonde*, Mondadori, Milano, 2008, pp 189-190)

1.5 Il binomio fantastico

Per ultimo ho lasciato un autore che ha saputo cogliere l'essenza della creatività narrativa. Tutte le voci interpellate fino a qui, hanno fornito delle risposte dotate di grande inventiva, e anche molto personali, soggettive. L'ultima voce, quella di Gianni Rodari, pur essendo anch'essa soggettiva, ha saputo cogliere il punto centrale di tutta la questione.
Il punto di partenza di Rodari è la parola:

"Un sasso gettato in uno stagno suscita onde concentriche che si allargano sulla superficie, coinvolgendo nel loro moto, a distanze diversi, con effetti diversi, la ninfea e la canna, la barchetta di carta e il galleggiante del pescatore. Oggetti che se ne stavano ciascuno per conto proprio... sono come richiamati in vita, obbligati a reagire, a entrare in rapporto tra loro... Non diversamente una parola, gettata nella mente a caso, produce onde di superficie e di profondità, provoca una serie infinita di reazioni a catena, coinvolgendo nella sua caduta suoni e immagini, analogie e ricordi, significati e sogni, in un movimento che interessa l'esperienza e la memoria, la fantasia e l'inconscio e che è complicato dal fatto che la stessa mente non assiste passiva alla rappresentazione, ma vi interviene continuamente, per accettare e respingere, collegare e censurare, costruire e distruggere." (Gianni Rodari, *Grammatica della fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie*, Einaudi, Torino, 1973, p 7)

La parola reagisce con la mente. Ogni mente è diversa, quindi una stessa parola può generare un numero infinito

di usi. Eppure, i modi in cui usiamo le parole, per poter essere capiti, devono essere socialmente condivisi. Le parole non si mettono qua e la a caso: ci sono delle regole, la grammatica, e delle liste di significati, i vocabolari.
Vero, tuttavia quando ci esprimiamo noi pieghiamo i significati e ignoriamo le regole. Non perché siamo ignoranti, ma perché il linguaggio come espressione è sempre mutevole. Le norme, le definizioni, sono sempre inadeguate a lungo andare. Rodari cita a proposito Wittgenstein:

"«Le parole sono come la pellicola superficiale su un'acqua profonda». Le storie si cercano, per l'appunto, nuotando sott'acqua." (Gianni Rodari, *Grammatica della fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie*, Einaudi, Torino, 1973, p 12)

Quali parole? Qualsiasi, specie se sono originali, prese fuori luogo. Una parola è fuori luogo quando non è associata a parole con cui di solito viene associata. Ovvero quando le regole d'uso di quella parola sono portate al limite.
Parole casuali spesso assolvono bene a questo scopo. Un esempio è l'errore creativo. Rodari ne riporta uno che ha avuto conseguenze eccezionali:

"Un magnifico esempio di errore creativo è quello che si trova, secondo Thompson (*Le fiabe nella tradizione popolare*, Il Saggiatore, Milano 1967, p. 186), nella *Cenerentola* di Charles Perrault: la scarpina della quale, in origine, sarebbe dovuta essere di «vaire» (una sorta di pelliccia); e solo per una fortunata disgrazia diventò di «verre», cioè di vetro. Una scarpina di vetro è

sicuramente più fantastica di una qualunque pantofoletta di pelo, e più ricca di seduzioni, anche se figlia … dell'errore di trascrizione.” (Gianni Rodari, *Grammatica della fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie*, Einaudi, Torino, 1973, p 34)

Parole. E se più parole vengono gettate assieme nella mente di qualcuno? Da qui Rodari costruisce il suo modello di creatività linguistica: il binomio fantastico.

“Una storia può nascere solo da un «binomio fantastico».
«Cavallo-cane» non è veramente un «binomio fantastico». È una semplice associazione all'interno della stessa classe zoologica... non promette niente di eccitante. Occorre una certa distanza tra le due parole, occorre che l'una sia sufficientemente estranea all'altra, e il loro accostamento discretamente insolito, perché l'immaginazione sia costretta a mettersi in moto per istruire tra loro una parentela, per costruire un insieme (fantastico) in cui i due elementi estranei possano convivere... è bene scegliere il binomio fantastico con l'aiuto del caso...
Nel «binomio fantastico» le parole non sono prese nel loro significato quotidiano, ma liberate dalle catene verbali di cui fanno parte quotidianamente. Esse sono «estraniate», «spaesate», gettate l'una contro l'altra in un cielo mai visto prima. Allora si trovano nelle condizioni migliori per generare una storia.” (Gianni Rodari, *Grammatica della fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie*, Einaudi, Torino, 1973, pp 17-19)

Il binomio può in realtà lasciare posto a dei polinomi fantastici. Anche se molto spesso è facile ridurre i polinomi ad un qualche binomio. Ma non è la precisione

matematica che interessa qui. Inoltre non solo due sostantivi ma anche dei verbi, e dei predicati, possono dar vita a questi binomi fantastici. Una sola parola, di solito un sostantivo, non è bastante a descrivere aspetti ampi di realtà. Quindi una frase tipo: “la Terra viene invasa dagli alieni”, in realtà può essere intesa come binomio. Infatti è composta da soli due segmenti: il pianeta da un lato, e l'invasione aliena dall'altro. Nessuna lingua, con la possibile eccezione del Klingon, ha un singolo termine per indicare “invasione extra-terrestre”. Quindi il secondo segmento del binomio viene espresso da verbo e predicato.
Questo è un gioco semantico, dove si cerca di trovare modi nuovi di usare le parole per costruire descrizioni fantastiche. Usando questo gioco è possibile dare forma narrativa a qualsiasi cosa immaginiamo. Ecco alcuni esempi:

“Cappuccetto Rosso incontra nel bosco Pollicino e i suoi fratelli: la loro avventura si mescola... Se Pinocchio capita nella casetta dei Sette Nani, sarà l'ottavo tra i pupilli di Biancaneve, introdurrà la sua energia vitale nella vecchia storia... Lo stesso accade se Cenerentola sposa Barbablù... L'ibrido ha un suo fascino.” (Gianni Rodari, *Grammatica della fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie*, Einaudi, Torino, 1973, pp 64-65)

Il primo esempio è un'insalata di fiabe. Potrebbe sembrare banale, ma non è detto che sia così. Ad esempio, un'insalata di fiabe molto gustosa è lo show televisivo *Once upon a time*.

“«Raccontare la storia del pifferaio di Hamelin ambientandola a Roma...» L'introduzione di questa

chiave … ci obbliga a cercare il punto della vecchia fiaba dal quale può avere principio la modulazione... Roma è effettivamente invasa. Non da topi, però, ma dalle automobili che ne intasano le strade... Disponiamo così di una ipotesi fantastica che trascina nello stampo della fiaba una grossa fetta di realtà” (Gianni Rodari, *Grammatica della fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie*, Einaudi, Torino, 1973, p 83)

Il secondo esempio è la ricontestualizzazione di una storia. È stata utilizzata così spesso che è difficile scegliere un esempio: Shakespeare è stato adattato moltissime volte, tanto che non proverò nemmeno a farne un elenco. Anche moltissimi film comici che sono parodie di altri film cadono nella categoria della ricontesualizzazione. Il film *The Warriors* del 1979, grande classico, è l'adattamento di un romanzo del '65, a propria volta basato sull'*Anabasi* di Senofonte. A livello di giochi di ruolo un buon esempio sono Warhammer e Warhammer 40.000, stesso mondo ma migliaia di anni di differenza.
Un ulteriore esempio citato da Rodari è più raffinato, la storia viene trasformata più a fondo:

“Un gioco più complesso è quello del ricalco con cui si ottiene da una vecchia fiaba una fiaba nuova, in varie gradazioni di riconoscibilità, o con un totale trasferimento su terreno straniero. Il procedimento ha precedenti illustri tra i quali, illustrissimo, il ricalco joyciano dell'Odissea... L'Odissea serve a Joyce solo come un complesso sistema di coordinate fantastiche: una rete in cui far incappare la realtà della sua Dublino” (Gianni Rodari, *Grammatica della fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie*, Einaudi, Torino, 1973, p 66)

Tutti gli esempi sopracitati hanno in comune il partire da una storia già esistente. Il primo segmento del binomio è costituito da una storia già nota. Ovviamente non è sempre il caso. Si può utilizzare qualsiasi materiale si voglia: il romanzo storico parte dalla ricostruzione storiografica, e vi associa un secondo segmento di fantasia; moltissimi film diretti ad un pubblico adolescenziale partono dal binomio: teens+X, dove X può essere: vampiri, magia, super-eroi e via dicendo; innumerevoli film dell'orrore sono: gruppo di persone isolate+morti viventi/psicopatico omicida/creature mostruose.
Alcuni di questi binomi sono stati utilizzati talmente tante volte, che hanno perso di freschezza. Ma il gioco riesce sempre: riesce a King quando pensa ad una situazione iniziale, riesce a Lynch quando dei frammenti gli attraversano la coscienza, riesce a Tolkien quando mette assieme pezzi narrativi estratti dal calderone. Il modello di Rodari, per quanto di sicuro semplicistico, ha la grande capacità di indicare il punto in comune di tutti i narratori creativi.
L'esercizio della fantasia attraverso la costruzione di polinomi è alla portata di tutti. Naturalmente poi bisogna saper scrivere bene, se si vuole produrre qualcosa di leggibile, o essere dei registi in gamba. Ma immaginare la storia è una cosa che tutti possono fare, anche se con grado di successo variabile, e che tutti possono esercitarsi a fare. È creativo, ed è piacevole.
La proposta che si vuole fare qui è affermare che il polinomio fantastico possa essere composto da più persone. Che mettono assieme se stesse, sviluppando un segmento dopo l'altro la propria storia. Il gioco fantastico dei polinomi allora non è più giocato in solitaria, diventa

una forma di immaginazione collaborativa. Diventa gioco di ruolo.

Capitolo 2 La teoria dei giochi di ruolo

Che cosa significa giocare di ruolo

Lo ho fatto migliaia di volte, sono un giocatore incallito, eppure non è facile spiegare cos'è giocare di ruolo a chi non ha mai provato. Il modo migliore per comprendere è farne esperienza, immergersi nel gioco e vedere la storia che cresce.
Una definizione essenziale è la seguente: giocare di ruolo è inventare una storia in un gruppo, dove ciascuno crea alcuni elementi del racconto, che poi vengono intrecciati e sviluppati grazie all'interpretazione in prima persona dei giocatori.
Molti manuali di gioco tentano di definire che cosa sia giocare di ruolo. Nelle introduzioni, dedicate ai neofiti, si trovano alcune buone definizioni. Ne ho scelte alcune. Una delle più sintetiche è la seguente:

“A role playing game is a type of group storytelling game. It blends improvised acting with a game, producing a structured narrative where players take on the role of different characters in a world created by the players” (*USR System*, Trollish Delver Games, 2011 p 2)

La trovo un'ottima definizione perché mette a fuoco il tema dello storytelling di gruppo che produce una narrazione. Tocca inoltre il tema della recitazione improvvisata, che costituisce un'ampia parte della pratica creativa del gioco.
Una seconda definizione, più lunga è:

“What Is Roleplaying?

If True20 Adventure Roleplaying is your introduction to the world of roleplaying games ... then you might be wondering, “What’s all this ‘roleplaying’ stuff about?”
Essentially, in a roleplaying game, you (the player) take on the role of a fictional character in a world of your imagination. One player, the Narrator, acts like the narrator of a story or the director of a play. The Narrator sets the scene and describes what happens in the world around your character. Then the other players decide what their characters do, the Narrator describes the outcome of those actions, and off you go, spinning your own story.
Roleplaying is much like cooperative fan fiction or simulation gaming, where players work together to build a fun and exciting story. Although it’s the Narrator’s job to portray the various antagonists in the story, as well as the heroes’ allies, the Narrator isn’t playing against everyone else. In fact, it’s the Narrator’s job to work with the players to ensure everyone has fun and the group tells an enjoyable story.
Think of a roleplaying game like an extended version of the various games of make believe we all played as children, only with rules to help guide the story and a central Narrator to help set the stage and keep things moving along.” (*True20*, Green Ronin, 2005 p 3)

Anche se questa seconda definizione è più pratica, tende a descrivere come avviene il gioco, essa traccia dei parallelismi tra il gioco di ruolo e la cooperative fan fiction o i make believe. In particolare i giochi make believe richiamano la dimensione infantile, dove i bambini fingono di fare cose da grandi. Nei giochi di ruolo questa dimensione è presente: si crea una fiction attraverso un'attività cooperativa, tuttavia a livello

personale l'elemento dell'immedesimazione in qualcun altro, dello spogliarsi di sé, è molto importante. Anche per questo motivo la prima definizione cita l'improvised acting.
L'ultima definizione è di tipo epico-fantastico. Cerca di rendere il colore emotivo di un gioco fantasy:

"A world of heroism and epic adventure lives inside each of our minds. We can all imagine a world where stalwart knights battle ancient dragons, powerful wizards duel one another with mighty magics, and the brave-of-heart rescue mystic artifacts from the clutches of evil villains. These are the kinds of adventures many of us create in our minds on lazy afternoons, reading through our favorite novels. A pair of nefarious rogues make their way through serpentine alleys and rambling cities, seeking fortune and fame.
A band of desperate heroes battle against an inevitable apocalypse, standing for justice and honor as the world succumbs to chaos and evil. A fellowship of brave adventurers descends into dungeons deep beneath the earth in search of treasure and glory or undertakes the eternal struggle against evil, battling foes across wasted and barren plains. We imagine other worlds and mystical places fraught with danger. In these worlds of fantasy, magic is real and heroes abound.
With the Castles & Crusades roleplaying game, these imaginings come to life as you play the role of a hero seeking adventure in a fantastic world populated by mythic creatures and legendary beasts. Or, as the Castle Keeper, you can design the worlds and stories that make up the game, guiding friends and fellow gamers through epic adventures in wondrous settings of your own making." (*Castles & Crusades*, Troll Lord Games, 2006,

p 5)

In questa definizione la capacità spontanea di immaginare è il tema portante. Tutti amiamo immaginare e creare storie. Di solito lo facciamo nel privato della nostra mente. Forse molte persone si vergognano di sognare delle storie dove loro stesse sono gli eroi protagonisti. Nel gioco di ruolo questa timidezza non c'è. Si tirano fuori le storie che si hanno dentro, e si sviluppano assieme ad un gruppo sociale. Seguendo le stesse linee tracciate dai grandi narratori citati nel precedente capitolo, i frammenti di storia messi in comune fanno emergere una situazione iniziale, vengono combinati e diventano gli elementi generativi di una narrazione collaborativa.

2.1 Lo psicodramma moreniano

Lo psicodramma classico non è quello che si pratica durante una sessione ludica di giochi di ruolo. Tuttavia è interessante trattare l'argomento sia per ragioni storiche, Moreno ha introdotto la nozione di gioco di ruolo, sia per comprendere la portata emotiva del giocare di ruolo.
Lo psicoterapeuta Giovanni Boria, nel suo sito dedicato all'utilizzo dello psicodramma come forma di psicoterapia, offre due definizioni:

1. “Lo psicodramma è quella pratica professionale che utilizza i metodi basati sulla teoria, la filosofia e la metodologia ideate da Jacob Levy Moreno. Esso usa i metodi della rappresentazione scenica, della sociometria, delle dinamiche di gruppo, della teoria del ruolo, per facilitare un cambiamento costruttivo nell’individuo e nei gruppi, attraverso lo sviluppo di nuove percezioni e la riorganizzazione di vecchi modelli di comportamento. Le applicazioni dello psicodramma si riferiscono soprattutto all’ambito clinico, sociale, educativo, creativo.”
2. “Lo psicodramma è un metodo d’approccio psicologico che consente alla persona di esprimere, attraverso la messa in atto sulla scena, le diverse dimensioni della sua vita e di stabilire dei collegamenti costruttivi fra di esse. Lo psicodramma facilita, grazie alla rappresentazione scenica, lo stabilirsi di un intreccio più armonico tra le esigenze intrapsichiche e le richieste della realtà, e porta alla riscoperta ed alla valorizzazione della propria spontaneità e creatività.”

Nel proprio sito, Boria sintetizza la storia e le caratteristiche dello psicodramma in maniera molto

efficacie:

"Il dottor J.L.Moreno, psichiatra e pioniere nel campo dei processi di gruppo, ha scoperto negli anni '20 l'importanza e l'efficacia per la persona della rappresentazione scenica di ciò che ella vive, ha vissuto, desidererebbe vivere, avrebbe desiderato vivere… Tale messa in scena permette di avviare, in un contesto protetto e rassicurante, un dialogo percepibile, attivo e costruttivo fra i diversi aspetti della propria vita. La persona giunge così ad un più alto livello di coscienza di sé e di fiducia, e può accedere a modi maggiormente spontanei e creativi nel relazionarsi a sé e agli altri.
Lo psicodramma è dunque un metodo di sviluppo personale basato essenzialmente sulla 'messa in azione' dei contenuti del mondo interno. Nello psicodramma la persona "gioca", concretizzando sulla scena le sue rappresentazioni mentali.
In uno psicodramma la persona impegnata nella ricerca di sé (protagonista) trova il sostegno di:

- psicodrammatista, il professionista qualificato che facilita il processo;
- gruppo di persone che creano l'ambiente adatto alla messa in scena dei ruoli richiesti dalla rappresentazione;
- spazio d'azione (palcoscenico) nel quale si sviluppa la messa in scena;
- messa in azione, stimolata dallo psicodrammatista.

Sul palcoscenico il protagonista è attivamente impegnato a conoscersi ed a sviluppare le sue risorse: egli ascolta le diverse parti del suo mondo interno e relazionale, i suoi

dubbi, le sue domande, i suoi talenti, i suoi blocchi, i sui desideri, i suoi bisogni… Così facendo egli avvia un dialogo interno che lo conduce a cogliere possibili soluzioni ai suoi conflitti intrapsichici e/o di relazione col mondo esterno. In questo suo procedere egli trova stimoli e conferme nella partecipazione e nell'appoggio sia dello psico-drammatista che del gruppo.
Con lo psicodramma la persona è messa in condizione di (ri)sperimentare delle situazioni piuttosto che di raccontarle. La persona può parlare con le diverse parti di sé, parlare con le diverse persone della propria vita (ora interiorizzate), piuttosto che parlare di esse.
Questo approccio teso a migliorare le relazioni interpersonali consente, grazie all'utilizzo di diverse tecniche proprie della metodologia d'azione (inversione di ruolo, doppio, specchio, soliloquio, sociometria…), lo sblocco di situazioni interiori cristallizzate e ripetitive, la soluzione di problemi e di situazioni di crisi, la ricerca e la scoperta di opzioni alternative rispettose di sé e dell'altro… *Con questo metodo la persona può, grazie allo sviluppo di un dialogo attivo, imboccare la via di un cambiamento che conduce all'autonomia e alla spontaneità creativa.*"

La conclusione è di particolare interesse. La spontaneità creativa è un obbiettivo anche di chi desidera inventare narrando. In qualità di giocatore di ruolo, riuscire ad essere spontanei, esprimersi in modo creativo senza sforzo, significa saper giocare bene e divertirsi molto.
Il gioco è formativo. Giocare di ruolo è un momento informale di educazione sociale e creativa. Le differenze tra il gioco di ruolo e lo psicodramma consistono in primo luogo nelle tecniche di messa in pratica: il gioco ha dei regolamenti che consentono di gestire l'andamento

della partita, mentre lo psicodramma utilizza dei metodi tratti dalla psicologia clinica; ed in secondo luogo nella finalità: il gioco è un gioco, lo scopo è divertirsi. Mentre, sempre citando Boria:

“Le sessioni di psicodramma (durata media di una sessione: 2 ore) possono essere finalizzate alla crescita personale (quando la partecipazione al lavoro psicodrammatico sia essenzialmente orientata alla conoscenza di sé ed all’armonizzazione delle esigenze interne alla persona con le richieste della realtà) o alla formazione professionale (quando la partecipazione al lavoro psicodrammatico sia orientata primariamente ad acquisire una maggiore competenza nel gestire professionalmente le relazioni interpersonali).”

2.2 Storia dei giochi di ruolo

Nello scrivere questa breve storia vado a memoria. Dal momento che non mi ricordo tutto, ammetto di stare plagiando wikipedia in vari punti. So che il web non è una fonte attendibile, ma il materiale trovato su wiki corrisponde a quanto mi ricordo. Inoltre ho iniziato a giocare con manuali della metà degli anni '80, e ho potuto confrontare i miei ricordi, gli articoli scritti su wikipedia e i vecchi manuali. Corrisponde tutto. Tuttavia la storia qui tracciata, anche se esatta nelle linee generali, risulterà lacunosa in merito ad alcuni giochi, che non ho sperimentato di persona. Quindi non è da intendere come ricostruzione esaustiva, ma solo come traccia generale.

Il termine *role playing* venne usato per la prima volta dallo psicologo Jacob Levi Moreno, che coniò l'espressione *Role Play* nel 1934. Tuttavia questa prima accezione del termine non ha alcuna relazione con il gioco di ruolo inteso come attività ludica, che discende invece dai wargame: simulazioni di guerra tramite l'utilizzo di miniature. All'inizio degli anni settanta i wargame si combinarono con le prime tradizioni di giochi di ruolo, per poi successivamente dare vita alle moderne versioni.

Negli anni sessanta i gruppi di rievocazione storica avevano dato origine a giochi di "storia creativa", probabilmente originati con la fondazione della Society for Creative Anachronism a Berkeley il 1º maggio 1966. Un gruppo simile, la Markland Medieval Mercenary Militia, iniziò a tenere eventi presso la University of Maryland nel 1969. Questi gruppi erano principalmente dedicati a ricreare accuratamente la storia e cultura medievale, con leggere connotazioni fantasy e furono

interessati principalmente alle rievocazioni storiche.
Negli stessi anni emerse un mercato di nicchia per adulti che ricreavano battaglie militari dall'epoca napoleonica in avanti. Sebbene ogni singolo segnalino o pedina rappresentasse tipicamente una squadra di soldati, esistevano alcuni giochi di livello "schermaglia" (uomo contro uomo) in cui ogni figura rappresentava un singolo soldato. Il gioco da tavolo *Diplomacy* di Allan Calhamer, pubblicato nel 1959, rese l'interazione sociale e le abilità di relazione interpersonali parte del gioco. Una variante dal vivo di *Diplomacy* intitolata *Slobbovia* venne usata per lo sviluppo dei personaggi, piuttosto che per il conflitto. Alla fine degli anni sessanta gli elementi fantasy usati nei wargames erano in costante aumento.
Sempre alla fine degli anni sessanta, Dave Wesely, giocatore di wargame tridimensionali storici, preoccupato dal fatto che le battaglie più grosse tendessero sempre nel risolversi in dispute sulle regole, trasse dal regolamento *Strategos: The American Game of War*, l'idea di un arbitro neutrale al di sopra delle parti che controllasse la distribuzione delle informazioni e decidesse nel caso di discussioni sulle regole. Per testare l'idea organizzò nel 1969 ad una convention presso l'Università del Minnesota, una partita ambientata nella cittadina fittizia di "Braunstein", in epoca napoleonica. I giocatori controllavano o soldati in avanscoperta degli eserciti che si stavano avvicinando a Braunstein, oppure abitanti della cittadina. Ogni giocatore aveva obiettivi e capacità diverse. Anche se la partita terminò nel caos senza che gli eserciti raggiungessero la città, i giocatori si divertirono molto e chiesero a Wesley di organizzare altre partite simili.
Wesley organizzò altre tre "Braunstein", ma con un maggior controllo sulle attività permesse ai giocatori.

Altri giocatori cominciarono a gestire "Braunstein", tra questi Dave Arneson che aveva giocato nella prima e nell'ultima dei "Braunstein" originali. Dopo aver provato scenari storici, Arneson sviluppò nel 1971 un'ambientazione heroic fantasy, il *Castello di Blackmoor*, in cui inizialmente ogni giocatore rappresentava sé stesso trasferito in un mondo medievale dove la magia funzionava. I personaggi-giocatori vennero ritirati quando Arneson prese da *Flying Ace*, un gioco dedicato a piloti della prima guerra mondiale, l'idea che ogni giocatore avesse un set di personaggi da cui scegliere chi controllare per una data partita, inoltre introdusse il miglioramento dei personaggi: combattendo e sconfiggendo i loro nemici i personaggi miglioravano le proprie abilità; era la nascita del concetto di “esperienza” nel gioco di ruolo.
Il concetto di “Dungeon” nacque quando Arneson presentò uno scenario nel quale i giocatori dovevano salvare una principessa rapita, dai sotterranei di *Blackmoor Castle*. Fino a questo momento Arneson aveva arbitrato le partite senza un set di regole, basandosi solo sul suo giudizio per determinare i risultati delle azioni. Poiché i suoi giocatori cominciarono a richiedere una maggiore uniformità di regole e un sistema di combattimento standard, Arneson si mise alla ricerca di un regolamento da adottare.
La maggior parte dei wargame dell'epoca era basato sulle guerre napoleoniche e sulla guerra di secessione americana, ma c'erano giocatori interessati ad altre epoche, tra cui Gary Gygax e Jeff Perren, di un club di wargame di Lake Geneva, che avevano sviluppato *Chainmail*, un wargame d'ambientazione medievale, pubblicato da Guidon Press nel 1971. *Chainmail* aveva regole relativamente semplici, e Gygax, appassionato di

heroic fantasy, aveva creato delle regole per gestire elementi fantasy, come elfi, nani, trolls, elementali, hobbits, goblins, ecc. traendoli principalmente dall'opera di J.R.R. Tolkien. Inoltre, aveva inserito anche regole per gestire potenti eroi sul campo di battaglia (nel regolamento standard di *Chainmail* ogni miniatura rappresentava un gruppo di dieci uomini) e una decina di incantesimi (palle di fuoco, fulmini e altro) che potessero influenzare uno scontro.
Arneson aveva già incontrato Gygax ad alcune convention e, essendo in corrispondenza con lui, ricevette una copia dell'espansione fantasy di *Chainmail* prima della sua pubblicazione e ne adottò il regolamento per la sua campagna di *Blackmoor*. Blackmoor conteneva ormai tutti gli elementi alla base dei futuri giochi di ruolo fantasy: punti ferita, punti esperienza, livello dei personaggi, classe armatura e dungeon crawl. Arneson si recò a Lake Geneva per mostrare la sua campagna e Gygax, intravedendone il potenziale, si assunse l'incarico di scrivere un regolamento completo. Dopo due anni di lavoro il regolamento completato venne pubblicato nel 1974 come *Dungeons & Dragons* dalla TSR.
La prima edizione di *Dungeons & Dragons* consisteva di una piccola scatola marrone con tre libretti formato digest, pubblicata come espansione di *Chainmail* (il sottotitolo era *Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaign Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures*). La popolarità del gioco crebbe lentamente, la tiratura della prima edizione fu di 1000 copie e occorsero undici mesi per esaurirla. Poi la voce si diffuse tra i giocatori sempre più rapidamente, e la seconda edizione di 5000 copie si esaurì in cinque mesi e lo stesso per la terza di 3000 copie. Nel corso dei due anni successivi il gioco ebbe diverse revisioni e nel 1977

venne pubblicato il *D&D Basic Set* (durante gli anni '80 pubblicato in nuova edizione nella "scatola rossa") che rimarrà a lungo inalterato e sarà la base di quasi tutte le traduzioni.
Il crescente successo del gioco generò un'industria casalinga e una varietà di prodotti accessori, creando un'industria amatoriale incentrata su questo hobby. Come tutti i giochi di successo D&D generò un gran numero di imitatori e di concorrenti, alcuni dei quali avevano sfacciatamente lo stesso *look and feel*. Tra i primi concorrenti di D&D si possono citare come appartenenti alla prima generazione di giochi di ruolo: *Tunnels & trolls* (1975), *Chivalry and Sorcery* (1977), *Traveller* (1977, il primo gioco di ruolo di fantascienza) e *RuneQuest* (1978).
Tra il 1977 e il 1979 la TSR lanciò *Advanced Dungeons & Dragons* (*AD&D*). Questo ambizioso progetto espanse le regole base con tre manuali a copertina rigida (*Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide* e *Monster Manual*), che furono seguiti da ulteriori manuali a copertina rigida tra il 1980 e il 1988, che espansero ulteriormente le regole, classi e mostri disponibili. Moduli opzionali nella forma di piccoli libretti offrivano avventure già pronte.
Durante gli anni ottanta i riferimenti letterari e mitologici aiutarono ad attrarre nuovi appassionati al gioco. Entrarono in scena nuovi editori, come la Chaosium (*RuneQuest*, 1978 e *Il richiamo di Cthulhu*, 1981), la Iron Crown Enterprises (*Rolemaster*, 1980), la Palladium (*Palladium Fantasy Role-Playing Game*, 1983). Questi giochi erano tutti basati su un sistema caratteristiche/abilità come introdotto da *Traveller*.
Il mercato venne saturato dai numerosi regolamenti, sistemi di gioco, moduli avventura ed altro materiale che

affollava gli scaffali dei negozi specializzati. Il gioco più importante continuava ad essere *Dungeons & Dragons*, che era però cresciuto in una massa di regole a tratti incoerenti, spiegate in più di quattordici volumi diversi. Pertanto nel 1989 venne pubblicata la seconda edizione di *Advanced Dungeons & Dragons* che riallineava e semplificava la situazione, eliminando molte incoerenze.

Nei primi tempi ogni gioco era legato ad un'ambientazione specifica, pertanto per giocare in un'ambientazione fantascientifica e in una fantasy si dovevano imparare due diversi sistemi. Nel 1986, cercando di produrre un singolo sistema di gioco generico che potesse soddisfare i bisogni di tutti i giocatori, la Steve Jackson Games pubblicò *GURPS* - il "Sistema di Gioco di Ruolo Universale". L'enfasi di *GURPS* sulla sua "universalità" si dimostrò una tattica di vendita di successo, fu il secondo sistema di gioco di ruolo più popolare negli anni novanta.

GURPS e *Champions* introdussero anche il concetto di bilanciamento tra i personaggi nel gioco di ruolo, a differenza di *Dungeons & Dragons* in cui personaggi giocanti venivano generati casualmente basandosi sui risultati dei dadi, in *GURPS* (e altri sistemi) i giocatori ricevevano un certo numero di punti da spendere per comprare attributi, abilità, vantaggi speciali per i propri personaggi e possono accettare svantaggi o attributi particolarmente bassi in cambio di punti aggiuntivi da spendere

Intanto, in Italia, il gioco di ruolo aveva dimostrato una forte vitalità creativa. Quando nel 1985 l'Editrice Giochi pubblicò la traduzione italiana di *Dungeons & Dragons*, esistevano già giochi di ruolo originali italiani, a partire da *I Signori del Caos* (1983), subito seguito da *Kata Kumbas* (1984). Sono poi uscite decine di altri titoli in

italiano, sia ideati da autori della nostra penisola che traduzioni di giochi esteri, diversi dei quali pubblicati da grossi editori a distribuzione nazionale.
Gli anni novanta furono una decade innovativa durante la quale molti nuovi giochi di ruolo invasero i mercati. D&D vide l'edizione della completissima *Rules Cyclopedia* nel 1991. La Lion Rampant, che aveva pubblicato *Ars Magica* (1988), un gioco di ruolo che enfatizzava la caratterizzazione del personaggio e la narrazione rispetto alle meccaniche di gioco e al combattimento, si fuse con White Wolf Magazine dando vita alla White Wolf, che adottò lo stesso approccio per il proprio gioco *Vampiri: la masquerade* (1991) di genere horror gotico, la cui ambientazione faceva appello all'allora crescente movimento gotico e che si prestava bene anche al gioco di ruolo dal vivo. *Vampiri: la masquerade* fu un enorme successo e divenne probabilmente il gioco di ruolo più popolare dopo D&D, generando un enorme numero di spin-off conosciuti collettivamente come *Mondo di Tenebra*.
Tuttavia con il tempo l'industria del gioco di ruolo declinò. Il principale motivo fu l'espandersi del mercato dei videogiochi durante gli anni '90 e 2000. Comparvero su *Dragon Magazine* e altre riviste dedicati ai giochi di ruolo articoli che presagivano "la fine del gioco di ruolo". Constatando che le vendite dei supplementi dei regolamenti vendevano molto meno che i libri base necessari per il gioco, la Wizards of the Coast, che aveva acquistato *Dungeons & Dragons* dalla TSR, diresse l'impegno di pubblicarne una nuova edizione, conosciuta come la 3ª ed. La Wizards permise ad altre compagnie di supportare il *d20 System*, meccanica su cui si basa il gioco, il che permetteva di produrre opere composte o derivate dal materiale designato come Open Game

Content. Le nuove regole di D&D divennero allora note come *d20 System* e venne pubblicato un documento di riferimento (SRD), contenente le regole necessarie per scrivere un supplemento o gestire una partita a breve termine. Il movimento open gaming godette di grande successo e furono pubblicati molti giochi con il marchio "d20 System". Una conseguenza imprevista del *d20 System* è di aver dato possibilità dei nostalgici delle vecchie edizioni dei regolamenti di ricrearli sfruttando la Open Gaming License ma riscrivendo le regole, dando nascita al movimento della *Old School Renaissance* e alla produzione dei retrocloni, come *Dark Dungeons*, *Castles & Crusades*, *Osric*, *Basic Fantasy RPG*, *Labyrinth Lord.*
Negli anni recenti, *Dungeons & Dragons* ha dominato economicamente questo mercato hobbistico. Grazie ad una pesante attività di marketing, D&D, insieme a linee di prodotti sussidiari compatibili prodotte da altri editori, rimane il gioco più popolare. Da segnalare però un grosso scivolone del gioco: nel 2008 la Wizards produsse la 4 edizione, che fu ricevuta molto male dai giocatori storici. Infatti la gestione di D&D 4 ricorda molto un videogioco, più che un classico gioco di ruolo. Per ovviare a questo problema, nel 2009 la Paizo pubblicò *Pathfinder,* gioco basado sul *d20 System* che si proponeva una maggiore continuità con D&D 3. alla fine, nel 2014, anche la Wizards ha prodotto una nuova edizione di D&D, la 5 edizione, che ritorna a dei meccanismi di gioco più simili al gioco di ruolo classico.
Una parola a parte la meritano i giochi indie. Negli ultimi anni sono sorte comunità in internet che hanno prodotto nuovi approcci a questo hobby e sviluppato giochi di ruolo autodefiniti indipendenti (*indie*). Rispetto ai giochi di ruolo tradizionali, questi giochi (alcuni esempi dei quali sono *Sorcerer*, *Donjon*, *Cani nella vigna*, *Avventure*

in prima serata e *Non cedere al sonno*) sono caratterizzati da una notevole varietà sia di regole e di tecniche narrative utilizzate, sia di approccio al gioco e alle tematiche da esso affrontate. La figura del master tende a differenziarsi in misura più o meno marcata da quella classica, principalmente in quanto l'ambito in cui si muove viene delimitato nettamente dalle regole, contrariamente ai giochi tradizionali in cui aveva la responsabilità di interpretarle ed applicarle, fungendo da arbitro. Di fatto egli diventa dunque un giocatore allo stesso livello degli altri, e in alcuni giochi non è nemmeno prevista la presenza di una simile figura, mentre le sue funzioni vengono ripartite all'interno del gruppo scena per scena.

2.3 Le opinioni dei gamers

Gli stessi giocatori di ruolo si sono domandati come poter definire il proprio hobby. Sui forum dei vari siti dedicati al gioco sono fiorite molte discussioni, che hanno prodotto delle teorie riguardanti il gioco. Va detto che queste teorie sono spesso poco comprensibili, e riflettono la natura non specialista delle discussioni che le hanno originate.

Tuttavia alcune riflessioni sviluppate in questo ambito sono significative, in quanto riescono a fotografare quello che pensano i giocatori. La maggior parte delle teorie insiste su tre modi di affrontare il gioco: ci sono giocatori che si concentrano sulla storia, sono primariamente dei narratori, altri che curano di più l'interpretazione del personaggio, sono primariamente degli attori, infine altri che mettono al centro le regole, e sono primariamente degli strateghi.

Indipendentemente da quale sia l'atteggiamento di fondo di un giocatore di ruolo, durante il gioco prende sempre forma una struttura narrativa, tuttavia il tipo di struttura è condizionata dall'atteggiamento e dallo stile dei giocatori. Gli attori produrranno dei buoni dialoghi, i narratori una bella trama generale, e perfino gli strateghi genereranno delle storie, anche se spesso saranno cose semplici. Molte volte le storie degli strateghi sono buffe, e questo è dovuto proprio al loro strutturarsi seguendo inflessibilmente le regole del gioco, cosa che spesso porta a situazioni al limite dell'assurdo. Alcuni film indipendenti, come quelli prodotti dalla Dead Gentlemen Productions (*Gamers* e simili), sono caratterizzati da un umorismo che si basa proprio su questo tipo di storie.

Di seguito esaminerò i modelli di gioco più popolari,

partendo dal più antico, ossia il Threefold Model. Questo modello, detto anche GDS theory, del gioco di ruolo è un tentativo di distinguere tre diversi obiettivi di gioco. Ovvero: Drama, Simulation, and Game.
Il Threefold Model è stato ampiamente discusso su rec.games.frp.advocacy USENET group nell'estate del 1997; Mary Kuhner ha gettato molte idee alla base del modello, e John H. Kim in un secondo tempo ha espanso e codificato i risultati della discussione. Questo modello è stato fonte di ispirazione per le teorie successive, come la GNS Theory, che è stata elaborata da Ron Edwards sul sito The Forge, e il modello da essa derivato, il cosiddetto Big Model.
Da un punto di vista formale, il Threefold Model sostiene che ogni decisione del gamemaster è fatta in funzione della persecuzione di uno dei tre obiettivi: Drama, o Simulation, o Game. Quindi il gioco può tendere ad uno dei tre obbiettivi, oppure cercare di essere eclettico e perseguire a tratti un obiettivo, a tratti un altro. In genere si assume che nessun gioco riesca a dare eguale peso ai tre obiettivi, ma che possa svilupparsi mantenendo una tensione tra due. Il modello è immaginabile come un triangolo equilatero, dove gli obbiettivi costituiscono i vertici, e i lati rappresentano il peso che il gioco assegna a ciascun obiettivo. Quindi ogni gruppo di gioco potrà essere descritto come tendente ad essere prevalentemente gamista, drammatista o simulazionista. In linea teorica un gruppo potrebbe anche dichiararsi perfettamente bilanciato tra i tre.
Il modello ha sviluppato un significato specifico per i tre obiettivi:

Drama is concerned with the narrative qualities of the game, such as story, nuances of meaning, exploration of

themes, etc. It does not imply following a preset story, but an eagerness to achieve good or well plotted stories and meaning in the unfolding events.
Game is concerned with the amount and kind of challenge that the players face in the course of the game. Ideas such as 'balance' and 'fairness' and 'victory' belong here.
Simulation is concerned with the internal consistency of events that unfold in the gameworld, and ensuring that they are only caused by in-game factors - that is, eliminating metagame concerns (such as drama and game). Simulation isn't necessarily concerned with simulating reality; it could be a simulation of any fictional world, cosmology or scenario, according to its own rules.

La GNS theory è un campo di studio informale sviluppato da Ron Edwards, nel tentativo di creare una teoria unificata del gioco di ruolo. Basandosi sul Threefold Model, la GNS Theory è focalizzata sul comportamento dei giocatori, e sostiene che tutti i giocatori organizzino le loro interazioni di gioco attorno a tre stili di comportamento: gamist, narrativist, simulationist.
Nell'articolo "System Does Matter", originariamente pubblicato sul sito Gaming Outpost nel luglio 1999, Ron Edwards affermò che tutti i partecipanti ad un gioco di ruolo siano guidati da una di tre prospettive mutualmente esclusive: gamista, narrativista o simulazionista. Inoltre, secondo l'autore, un gioco è divertente se ha come scopo solo una delle tre prospettive. Mischiare gli stili di gioco non è consigliabile, secondo la GNS.
In dettaglio, così vengono definite le tre prospettive:

Simulationism:
The Right to Dream focuses on the elements of exploration as things unto themselves. This creative agenda emphasizes appreciation for nuanced development of character, setting, and color to no other end than creating a holistically consistent experience. While one simulationist creative agenda may emphasize realism, another may attempt to emulate "four-color" superhero action. Whatever the target, the goal is to create an experience that neatly fits its parameters.

Gamism:
By contrast, **Step on Up** considers the elements of exploration as an arena for proving the abilities of the players. This creative agenda emphasizes clever use of tactics, resource management, and character victory.

Narrativism:
Lastly, **Story Now** attempts to use the elements of exploration to create an engaging story that addresses a "premise" to produce theme. Premise here is defined in accordance with Lajos Egri's *The Art of Dramatic Writing* and is usually framed as a statement (Friends are worth dying for) or a question (Are friends worth dying for?). In narrativist play, most or all of the decisions made by the players will reflect on the premise, proposing answers to the question.

La GNS Theory inoltre identifica cinque elementi universali del gioco di ruolo:

Character, a fictional person
Color, details that provide atmosphere
Setting, location (in space and time)

Situation, the dilemma
System, determines how in-game events unfold

Character
Character are the people in the fiction of the roleplaying game. Often each player has one player character over which they have special authority and responsibilities; other characters in the fiction are called non-player characters. Players may enjoy exploring character by discovering what characters do when confronted with difficult situations, why they do the things they do, or how they do them.
Color
Color comprises all the details which give the game a certain flavor but do not affect the development of a situation; color might be rocketships and aliens, rapiers and musketeers, or the grit and grime of the streets of New York. Players explore color by invoking all five senses (the air is crisp, the room is painted in dark colors) as well as establishing and reinforcing relationships (a knight's blazon is displayed all over his castle).
Setting
The setting is the imaginary place and time in which the game is set. The setting may be "real" in the sense that it is based on a historical period or the modern day. Players explore the setting not only by asking and answering "what's over that hill?" but also by developing the relationships of setting elements like government, economics, interpersonal relationships, and the like.
Situation
With only characters, setting, and color, players will have a set piece which could do something interesting but has no reason to. The game's situation is an unstable juxtaposition of the other elements which sets the

fictional events in motion. The situation of Romeo and Juliet, for instance, is "two noble households, both alike in dignity" and "two star-cross'd lovers." It's the stuff that is happening in the game. Players explore situation by discovering and developing relationships between characters, setting elements, and events, and by taking action to affect those relationships for good or ill.

System

Situation is the juxtaposition of elements in motion; system is the procedures by which those elements change and develop. System is best described by the principle which states that "system is the means by which the players at the table decide what happens in the fiction." Players can explore the system by working out the range of possibilities that are available to them.

Nel dicembre 2005 Edwards chiuse il forum su The Forge riguardo la GNS theory, spiegando che il forum aveva ormai perso la sua utilità. Poco dopo Ron Edwards riorganizzò la GNS theory strutturandola nel "Big Model", che reinterpreta le categorie GNS in maniera più ampia e ordinata.

Il **Big Model** dunque è un corpus di teorie sul gioco di ruolo, sviluppato primariamente da Edwards. Il suo scopo è di servire da principio organizzatore, così da razionalizzare le discussioni teoriche su GNS. Il Big Model cerca di contestualizzare i diversi aspetti del gioco di ruolo in una serie di relazioni gerarchiche, organizzando tutti gli aspetti del gioco in quattro categorie logicamente conseguenti. In altre parole: un gruppo di persone si riunisce per giocare (1: Social Contract) e decide di iniziare una sessione riguardante l'horror investigativo (2: Exploration). Per far questo

utilizzano un regolamento (3: Techniques) per dare vita alle azioni di gioco (4: Ephemera).
Le decisioni che vengono compiute nel decidere cosa esplorare e come esplorarlo, formano l'Agenda Creativa del gruppo, ossia la sua ragione di gioco.
In dettaglio:

Social Contract:
The **Social Contract** is the context within which all of roleplaying occurs. This is an obvious but important point, since it recognizes that all actions at the roleplaying table are social actions and part of how the players at the table relate to each other as real people. The relationships between the people around the table affect everything else that occurs.

Exploration:
The Big Model defines roleplaying as **Exploration**: the imagining of fictious events, places, and people. Exploring fictional content is the basis and fundamental definition of all roleplay. There are five "elements" of exploration, or five things that players will explore. All five are always present, although different games will emphasize and prioritize some over others. The five elements of exploration are **character**, **setting**, **color**, **situation**, and **system**.

Techniques:
In simplest terms, **techniques** are what the players do at the table. This may include how players create the characters they portray in the game, how players roll dice to resolve the outcome of events, or how the situation develops as the game progresses. Techniques often differ greatly from one published game to the next; at its

simplest, one may call for rolling dice while another calls for drawing cards. Each set of techniques directs the ephemera of the game and directly impacts the elements of exploration.

Ephemera:
Whereas techniques describe the procedures of play, **ephemera** are the actual events at the table. Ephemera includes what the players say, what dice they roll, what the dice results are, how they react to each other's contributions, and much, much more. Ephemera is the "meat" of play, the medium by which the rest of the game operates.

Creative Agenda:
Just as it is possible to tell multiple stories about a single series of events, it is possible to play multiple games about identical subject matter. Players in a game about the knights of the round table, for instance, might play for a number of reasons. They may want to become the most renowned knight of the realm, they may want to tell an engaging story about what it means to be a knight, or they may want to experience what it would be like to be a knight. Each of these reasons for play is different, and will affect what happens in the game and at the table. This "reason for play" is the **creative agenda**, and it is best understood as a skewer which pierces through all four boxes of the Big Model, connecting selected options in each level and fixing them in place.

Il Big Model prevede tre tipi di Agenda Creativa: **simulationista**, conosciuta come "The Right to Dream;" **gamista**, conosciuta come "Step on Up;" e **narrativista**, conosciuta come "Story Now."

Questi sono i modelli di gioco più conosciuti e discussi. Ce ne sono altri, ma tendono a seguire la stessa impostazione tripartita. Gli unici due che voglio citare, perché presentano un maggior grado di originalità, sono il Color Model, e la Turku School.
Il Color Model ha il vantaggio di essere molto semplice: sostiene che ogni gioco di ruolo è composto di due parti: un setting, ossia la descrizione di un universo immaginario; e un system, ossia un regolamento per determinare le azioni di gioco. Il system e il setting vengono messi in relazione tra loro durante il gioco, infatti il system è utilizzato per rendere il setting dinamico, per renderlo giocabile. L'interazione system/setting può essere descritta attraverso tre colori: il rosso è il realismo. Nei giochi realisti si cerca di dare alla storia una forma che potrebbe avere nella vita reale. In genere non sono adatti per dare vita ad un'epopea epica, infatti gli eroi morirebbero molto rapidamente nei conflitti armati. Il rosso funziona bene, per esempio, nei giochi investigativi. Il verde corrisponde a giochi minimalisti, con pochissime regole, adatti a storie leggere o a neofiti. I vecchi D&D erano decisamente più verdi dei manuali successivi, che hanno moltiplicato le regole. Il verde è l'ideale per la sospensione della razionalità, in un gioco verde in genere si può risolvere ogni azione in poco tempo. Il blu è l'atmosfera. Si tratta di giochi che cercano di rendere una particolare atmosfera. Il regolamento di un gioco blu non è un generico alla *GURPS,* ma è specificamente calibrato per permettere azioni tipiche di un setting. Regole blu sono, per esempio, la sanità mentale in Cthulhu. I tre colori possono essere mescolati, e non sono associati ad un qualche giudizio positivo/negativo.

La Turku School è una delle teorie più recenti. Si caratterizza per un'impostazione esistenzialista. Il gioco di ruolo, secondo questa scuola, è immersione in una coscienza esterna (il personaggio) e interazione con l'ambiente (setting). Lo scopo dell'immersione è diventare il personaggio. Il sistema di regole non riveste una grande importanza per la Turku School, che guarda dall'alto verso il basso i gamisti. Piuttosto, il gioco di ruolo è considerato una forma d'arte. È una forma del tutto particolare di story-telling, che differisce dalle altre forme narrative per via della sua interattività:

Most traditional mediums are either active (the part of the creator; writing, singing, acting etc.) or passive (the part of the audience; reading, listening, watching). Role-playing, however, is a truly interactive medium - and the best and most useful of such media - because there the creative side and the receptive side are no longer separate. The experience of role-playing is born through contributing. No one can predict the events of a session beforehand, or recreate them afterwards. Also, most of the expression takes part inside the participants' heads, which make role-playing games (RPGs) a very subjective form of art.
Telling stories has always been important for mankind. When you have an idea for a great story, you should think about which medium would best support it. If the story has a few obvious main characters, but you only know the beginning (if the middle and the end are, as of yet, open) then it might work as a table-top RPG.

Si noti quindi che per la Turku School lo scopo non è raccontare una storia attraverso il gioco di ruolo, ma dare l'incipit di una storia ai giocatori e vedere cosa ne viene

fuori. Quello che rende questo medio narrativo una forma di story-telling così speciale è proprio il fatto che sia impossibile raccontare storie predeterminate attraverso il gioco di ruolo.

2.4 Libertà di esprimersi

La cosa più importante, nel gioco come nell'invenzione narrativa, è la libertà di esprimersi. Perché i videogiochi, con la grafica e tutto il resto, non possono competere con i giochi di ruolo? Se una persona ha immaginazione la risposta è ovvia: perché i videogiochi ti costringono in una storia già creata, anche se danno molte opzioni.
Tutti disponiamo di un potenziale creativo. Tutti possiamo trovare dei modi per trasformare quel potenziale in atto. Il limite del gioco di ruolo è dato dall'immaginazione dei giocatori. Se si tratta di persone fantasiose, in pratica non ci sono limiti!
Parlando dei videogiochi:

“you are limited to telling the single story that the game designers wrote. You can’t go «off the map». In a table-top role-playing game, however, you are not limited to fixed stories. The Game Master and the players can between them create an infinite number of stories, limited only by their imaginations. The Game Master can create whatever scenarios and situations they want to, and the players are not constrained to only doing what has been anticipated.” (*Dark Dungeons*, free indie game, 2010, p 9)

Fin da piccolo, questo elemento di totale libertà narrativa mi ha conquistato. In proposito voglio terminare questo capitolo con una citazione di Frank Mentzer, tradotta da Giovanni Ingellis, che ha indirizzato da sempre la mia filosofia di gioco:

“Questo volume è ricco di idee: spetta a voi svilupparle,

come meglio preferite. Ricordate che sono solo suggerimenti, e non tavole delle leggi, scolpite nel marmo. Usatele così come sono, oppure adattatele ai vostri gusti... Quali le prospettive di sviluppo? Anzitutto, giocate le avventure riportate in fine del volume... Un intero mondo fantastico si nasconde tra le righe delle regole del D&D e delle avventure. Potete servirvene con fiducia. E potete essere certi che, pezzo dopo pezzo, svilupperete una serie di avventure emozionanti e avvincenti. Le prime avventure … sono state solo l'inizio: la «Cittadella» della nostra fantastica epopea...
questo volume costituisce il vostro trampolino di lancio: gli avventurieri sono pronti ad allargare i loro orizzonti, ad … esplorare (anzi, possibilmente, a conquistare) il resto del continente...
Due grandi imperi sono in lotta tra loro, e questo è l'inizio di un'epica saga di uomini e di magia... Imparate ad usare le nuove armi. Esplorate infinite possibilità di sviluppo del combattimento... Assumete il comando di un intero esercito: dovete affrontare (e sconfiggere) le forze del male! Fortificate i vostri castelli, curate i vostri possedimenti ed allargate i confini del vostro orizzonte. Pianificate il futuro per raggiungere i vostri scopi.
Ma, soprattutto, divertitevi!” (*Dungeons&Dragons, Companion: il libro del master*, TSR, 1984, p 64)

Capitolo 3 Generi personaggi e settings

Gli strumenti operativi della narrazione

Bene! Si è giunti al punto di parlare del “come”. Però, siccome io non sono un famoso scrittore che trasuda perle di saggezza, sarà meglio andare con calma.
Per prima cosa sia chiaro che questo non è un manuale di scrittura creativa. Quindi, per quanto riguarda le note di stile, è meglio rivolgersi ad altri libri: *Il mestiere di scrivere* di Raymond Carver, è quello che consiglio; altrimenti *On Writing* di Stephen King, che è un lavoro onesto.
Oppure ci sono numerosi corsi, o magari siete già bravi, oppure volete estrarre dalle sessioni di gioco una sceneggiatura, e allora non so che consigliare. Insomma, sulla forma dello scrivere non ho nulla da insegnare.
Cosa sto facendo qui, allora?
Lo scopo che mi prefiggo è spiegare come ristrutturare le storie create in modo collaborativo all'interno di un medio diverso: tradurre la storia-avventura, incarnata nella sessione di gioco, in storia-racconto, incarnata nella pagina scritta. Quasi l'opposto che passare dal romanzo al film, insomma.
Questo capitolo tratterà i principali accorgimenti utili a trasportare la narrazione da un medio all'altro. Non nella forma di un “how to”, niente scalette di cose da fare insomma. Piuttosto nella forma di “toolbox”. Ossia, questi sono gli strumenti di base, come usarli è lasciato alla libera interpretazione, e all'immaginazione, di chi legge.

3.1 I personaggi

I personaggi non dovrebbero essere un problema. In fondo sono già pronti: si gioca di ruolo attraverso i Personaggi Giocanti. I protagonisti della storia sono dunque i PG. I personaggi crescono ed evolvono durante il gioco, prendono spessore. L'unico tema da affrontare è il background. Ogni buon master dice ai suoi giocatori di scrivere il background dei PG. Questo background serve sia per inserire il PG nell'avventura, sia come potenziale filo narrativo, che potrà eventualmente essere ripreso e sviluppato.
Quando le gesta dei PG diventano racconto, il background costituisce "il non detto", che si può anche rivelare: giustifica la presenza del PG nella storia. Ed è una carta da usare all'inizio del racconto, ma non necessariamente subito. Si può svelare il background quando torna comodo, per esempio quando si vuole rendere misterioso un personaggio. Inoltre quando i giocatori entrano in conflitto per via del loro background, è ovvio che questo venga accennato. Altrimenti sembrerà al lettore, che non era presente alla sessione di gioco, che i PG agiscano senza un perché.
Una particolare attenzione va prestata alla "scheda", in quanto questa registra in primo luogo le abilità e i poteri del PG. A meno che non si voglia narrare la storia di un eroe monodimensionale al 100%, oltre a quello che il personaggio sa e può fare, è importante tenere conto delle sue contraddizioni e debolezze. Se i personaggi non hanno contraddizioni e punti deboli risultano piatti. Insomma, se superman fosse immune anche alla kryptonite, e se non fosse ricattabile per via dei suoi sentimenti, sarebbe più potente, ma non sarebbe mai

diventato un supereroe tanto popolare!
A questo punto sorge un ostacolo: se chi scrive la storia è un solo membro del gruppo di gioco, mentre gli altri giocatori del gruppo sono dei power player che amano giocare con dei PG dalla potenza smisurata e con scarsa interpretazione, che si fa?
Certo, l'idea della narrativa collaborativa implica uno sforzo comune. Comunque, è anche possibile “rubare” i PG degli altri giocatori e trasformarli, aggiungendo spessore, caratterizzandoli, rendendoli vulnerabili. È questo un consiglio da usare con moderazione. Infatti se si modificano tanto i PG, il corso della storia ne verrebbe modificato di conseguenza. In tal caso non sarebbe più narrativa collaborativa, ma solo narrativa ispirata al gioco di ruolo.
Un elemento tipico del gioco di ruolo è il gruppo di eroi. La storia non ha un unico protagonista, il vero protagonista è il gruppo. La coralità, quello sfondo di interazioni tra personaggi, è un elemento prezioso per la narrazione. Non è che ogni racconto debba essere un nuovo *I Malavoglia*. Passare però da un PG all'altro, mostrare diversi punti di vista e approcci alle sfide, rende la narrazione ricca e varia. Trasformare la storia-avventura in un one-man-show è possibile, lo ho visto fare, ma non lo ho mai visto dare buoni risultati. È una questione di narcisismo, credo.
Ultimo, importantissimo, argomento è la presentazione dei personaggi. Creare i protagonisti è una cosa, presentarli nella storia è un'altra. Come fare? La regola aurea è “non descrivere, ma mostrare”. Sarebbe a dire che descrivere i PG nero su bianco, quando li si introduce, funziona pochissimo. L'ideale è trasportare su carta l'immedesimazione tipica del giocare di ruolo: il lettore imparerà a conoscere i protagonisti come se fosse

fisicamente presente nella storia. In pratica, i protagonisti vengono presentati attraverso le loro azioni, attraverso le loro stesse parole e attraverso le descrizioni fornite da altri personaggi. In soldoni, non si scrive “Carson è il miglior pistolero della frontiera”, è banale. Piuttosto si descrive un duello con la pistola, dove Carson batte in velocità e precisione due avversari contemporaneamente. E nelle pagine seguenti nessuno fa meglio. Così il lettore capisce: trovarsi davanti Carson con la pistola in pugno significa morire. È anche possibile che Carson stesso si presenti, parlando di sé, dicendo “hey, non sai quanto sono veloce? Se solo pensi di estrarre, avrò già tirato il grilletto.” Ma in questo caso Carson è uno sbruffone. Però può darsi che sia davvero veloce, chi lo sa? Anche Sam potrebbe dire di essere venuto dalla costa, solo per cercare la sua amata rapita dai predoni. Potrebbe essere vero, ma potrebbe anche mentire. E nel corso della storia si scoprirà che Sam è un folle sadico che ha venduto l'anima ad un demone. Infine i personaggi possono parlare l'uno dell'altro. Questo è utile quando si vuole inserire un protagonista in un secondo momento, e si decide che conosceva già qualche altro membro del gruppo.

Se si mescolano queste tecniche, il narratore non scriverà quasi nulla a proposito dei protagonisti, eppure essi compariranno sulla scena narrativa chiari e nitidi. Quello che si può aggiungere sono delle brevissime descrizioni di dettagli: il riflesso d'argento della pistola sotto il sole, gli occhi abbassati di Sam...

Chi legge si immaginerà qualcosa, e questo basta.

3.2 Il setting

Quando si parla di setting si parla di Mondo Secondario! Ok, anche di mondo reale, se si decide di ambientare le proprie avventure su questa vecchia terra. In entrambi i casi, per avere un setting bisogna avere un mondo. Più il mondo è costruito e dettagliato, più facile sarà creare una storia ambientata in esso. Il setting sarà quella parte del mondo in cui si muovono i personaggi.
Il setting è considerabile la spina dorsale della fiction. Per una buona storia costruire il setting è fondamentale. Se si scrivere un testo storico, ricostruire nei dettagli la vita del periodo in cui la storia è ambientata è un imperativo categorico. Se si scrive di fantascienza, immaginare il futuro nei suoi minimi dettagli è di primaria importanza. Se il mondo è fantasy allora è ancora più importante. Tutti i grandi autori di fantasy sono anzitutto creatori di mondi.
Quando si scrive a partire dal gioco di ruolo, in linea di principio, il setting dovrebbe essere già ben costruito. In effetti, anche per giocare è di fondamentale importanza disporre di un mondo in cui i PG agiscono. La vera sfida per i giocatori-scrittori, e per il master in primis, è quella di creare un proprio mondo di gioco. O si riciclano i mondi altrui, ambientando le avventure in paesaggi letterari già noti, oppure si crea un proprio Mondo Secondario. Questa seconda strategia paga di più, se si vuole pubblicare. Per esempio, il mondo di *Malazan* è stato creato da Steven Erickson e da Ian Cameron Esslemont per la loro campagna di gioco fantasy. Solo in un secondo tempo è stato usato come setting per una serie di libri.
Ad ogni modo è possibile riciclare dei Mondi altrui,

anche se rischiando scarsa originalità. Il testo narrativo estratto dal gioco diventa allora un omaggio a qualche autore famoso.
Se poi si volesse sconvolgere i tropi classici del genere, si potrebbe risultare lo stesso originali, o quantomeno ottenere un effetto comico. In fondo i film di Shrek riutilizzano le costanti delle fiabe, ma sconvolgendole: il setting è il reame di “molto molto lontano”, ma l'eroe non è un principe, è un orco. Un altro twist molto simile è il “nano principessa”, dove la parte della damigella in pericolo la fa un nano da salvare. O ancora, scambiare i buoni e i cattivi. Insomma, e se i draghi fossero una specie in via di estinzione? Ecco che c'è già il film: *Dragonheart*!
Il setting quindi è una parte limitata del Mondo Primario o Secondario. I limiti sono i momenti alfa e omega della storia. Ossia i momenti in cui i personaggi iniziano e cessano di interagire con il mondo. Si tratta di due momenti importanti, che vanno scelti con cura. Il primo, nel gioco, lo sceglie il master. Il secondo emerge dalle interazioni tra giocatori. L'arco narrativo, da mettere per iscritto, sarà limitato da questi due punti.
Una volta scelto il mondo ci sono alcune operazioni da fare per ritagliare con efficienza il setting. Sono operazioni utili tanto alla creazione di una bella narrazione-avventura mentre si gioca, quanto in funzione della trasposizione in testo narrativo. Non sono tutte indispensabili, ma aiutano.
La prima è decidere se il setting sia antagonista o meno. L'ambiente che circonda i protagonisti-avventurieri è positivo o negativo? In un survival horror sarà negativo, idem in una storia di guerra. Ma ci possono essere dei momenti positivi: l'addestramento jedi e le feste che accolgono gli eroi dopo la distruzione della Death Star

sono momenti positivi. Il conflitto tra un setting negativo e i personaggi è un motore dell'azione formidabile, tuttavia alla lunga diventa frustrante. Non c'è nulla di meglio che essere acclamati dalla folla dopo una dura battaglia. O almeno, sembra che George Lucas la pensi così. George Martin preferirebbe una bella scena di sesso. Questione di gusti...

Poi ci sono gli effetti speciali del setting: l'atmosfera, la luce, l'umore, che si vuole dare all'ambiente. In pratica, uno stesso setting può avere diverse qualità. Un combattimento per la vita o la morte può essere disperato, oppure machista. Quando Rambo lotta corpo a corpo con il nemico, sta sempre flettendo i muscoli. Si sa che vincerà, anche dopo aver riportato ferite profonde. Vincerà. Quando Jackie Chan combatte con il nemico di turno, l'atmosfera è rilassata, leggera. Anche Jackie vincerà, ma non allo stesso modo. Le ferite gli fanno fare facce buffe. Sulla carta tutti questi dettagli vanno inseriti, con brevissimi incisi, i dettagli che caratterizzano tanto i personaggi quanto il setting. Basta qualche aggettivo con una carica emotiva, poche parole: è buio e freddo? Gli avversari generano emozioni di angoscia, o di rabbia?

L'atmosfera funziona meglio se posta in anticipo rispetto alla scena. Descrivere un incontro, e poi inserire qualche parola per suggerire che fosse orribile, è indegno. Anticipare l'orrore lasciando trapelare qualche dettaglio, invece, funziona. Emily Bronte riesce a caricare moltissimo l'atmosfera gotica in *Wuthering Heights*: la potenza del vento che soffia dal nord, i rovi contorti attorno alla casa isolata, le finestre alte e sottili, i bassorilievi grotteschi e antichi sul portone di ingresso. Cosa potrà accadere quando si apre la porta, di trovare un toga party alla *Animal House*?

3.3 Il genere

Facile! Tutti sanno cos'è il genere. Il genere può essere definito come la categoria della fiction. C'è un numero altissimo di generi e sottogeneri, ordinabili in gerarchie. E francamente non servono a nulla.
Per due motivi. Primo, se avete personaggi e setting, avete il racconto. Il genere si può attribuire a posteriori. Secondo, per chi inizia a scrivere giocando di ruolo, il genere è già deciso prima della partita, anzi di solito è implicito nel gioco.
A dire il vero, credo che il concetto di genere sia dannoso alla creatività. Si pensi al trucco di mischiare i generi. È facile: si hanno poche idee, e allora si mischia un genere con un altro, o con un altro paio, e il gioco è fatto. E invece non funziona. Quello che ne esce è sempre un pastone. Perché? Semplice. Quando si inventa una storia non ci sono regole. Ripeto: nessuna regola. La narrazione fluisce spontanea.
Per rendere più interessanti le cose, quando la narrazione si dipana una parola dopo l'altra, si pongono dei vincoli, che facciano selezione delle cose che si possono, o si devono, scrivere e quelle che è meglio, o che si devono, evitare. Dal momento che c'è una gamma limitata di sapori letterari che piace a tanti, questi vincoli hanno spesso assunto la forma di generi. In un giallo ci deve essere un crimine, almeno presunto, e un'investigazione. Di solito non ci sono gli elfi. Nel fantasy invece spesso ci sono, ma non pare che siano obbligatori. Esistono libri considerati fantasy anche senza elfi.
Per creare sapori letterari nuovi, più che mischiare i generi, è meglio variare i vincoli. I generi sono solo vincoli letterari stereotipati.

Senza dei vincoli a fungere da dispositivi di selezione ogni storia potrebbe essere costruita con momenti casuali. Mentre la casualità è un motore della creatività, e nel gioco di ruolo è di solito rappresentata dai tiri di dado, anche una selezione delle opzioni è utile. Altrimenti la storia rischia di diventare un'accozzaglia di eventi.
Questa tensione tra “nessuna regola”/”vincoli arbitrari” consente di inventare di tutto. E porta un prezioso frutto: la suspense. Questo vale tanto durante la partita di gioco quanto nella stesura del racconto. Se tutto obbedisce ai meccanismi consolidati di un genere, non ci saranno mai sorprese. La narrazione diventa scontata. Al contrario, se si inseriscono delle sottili variazioni nei vincoli, si ottiene un bell'effetto. Si mantiene quello che si deve mantenere, tipo l'investigazione in un giallo o il bagno di sangue in uno splatter, ma si aggiunge l'effetto sorpresa.
Il livello di suspense ottimale si raggiunge quando si lascia intravedere un qualcosa, e poi lo si fa trovare, ma non sempre, non subito, e non da solo...

3.4 Incipit, conclusione e altri guai

Per finire, si parla di inizio, di periodizzazione e di conclusione; inoltre si esamineranno le dinamiche dell'avvicendamento tra gli scrittori. Ovvero, il master scrittore, il giocatore scrittore e il character's point of view.
Ecco, tutti i problemi che avrete nello scrivere una storia a partire dal gioco di ruolo, vi verranno dalla gestione di chi scriverà cosa. Chi l'inizio? Chi la fine? Quando cambiare di mano la scrittura?
Facciamo un esperimento mentale: il Gruppo Ideale. Dunque, il Gruppo Ideale è composto da un master che si incaricherà di scrivere incipit e conclusione, forse anche qualche capitolo nel mezzo, e da altri 2-4 giocatori che scriveranno a turno i restanti capitoli. Ogni giocatore adotterà il point of view del proprio PG. Il master sarà più impersonale. Tutti rispetteranno quanto avvenuto in partita, e scriveranno di conseguenza. Certo, ci sarà una rielaborazione soggettiva dell'esperienza, ma nessun tradimento della storia-avventura. Il Gruppo Ideale gioca sempre in maniera ordinata, portando a termine le sessioni di gioco, che fungeranno da periodizzazione naturale, secondo la logica: una sessione uguale un capitolo.
Se il tuo gruppo di giochi di ruolo è un Gruppo Ideale, salta il resto del paragrafo e vai alla Conclusione. Altrimenti continua qui sotto.

Guaio 1: master non scrittore. Cambiate master! Altrimenti qualcun altro deve scrivere inizio e conclusione. In questo caso anche l'incipit va scritto alla fine della storia-avventura. Se si scrivesse prima si

correrebbe il rischio di inserire dei fili narrativi che poi rimarrebbero del tutto inutilizzati. Un buon master-narratore invece potrebbe preparare un incipit che introduca tanto la partita quanto il racconto che se ne trae. È anche possibile iniziare con qualche episodio pre-avventura, per presentare i personaggi; o con un character point of view. In tutti questi casi il background dei PG è molto importante, perché la narrazione fluirà a partire da esso.
La conclusione dovrebbe essere meno problematica: anche se non viene scritta dal master, è comunque la cronaca della fine dell'avventura. Volendo si potrebbe indulgere nel narcisismo e concludere con qualche episodio post-avventura, per mostrare cosa ne è stato del proprio PG preferito.

Guaio 2: la conclusione naturale dell'avventura non arriva mai. Se non si finisce la partita, qualcuno si incaricherà di sviluppare la situazione. In questo caso si passa da narrazione-avventura a puro esercizio di scrittura creativa.
Sempre nel guaio 2 vanno inserite anche le sessioni tronche. Quando è impossibile periodizzare secondo lo schema sessione-capitolo. Se è possibile, in questi casi è funzionale accorpare vari momenti di gioco fino ad un cambiamento di scena nel gioco stesso, formando così i capitoli. Eventualmente cambiare narratore ad ogni capitolo. Questa opzione implica una registrazione precisa della partita di gioco, tramite appunti o anche audio-visiva.
Se infine le sessioni sono tronche e scollegate tra loro, cambiate gruppo! Oppure sarà necessario un lavoro di bridging: qualcuno si inventerà come collegare i diversi momenti di gioco in un insieme coerente.

Guaio 3: il gruppo si divide o, peggio, i PG muoiono troppo spesso o, ancora peggio, i giocatori cambiano PG spesso. Dunque, se il gruppo si divide si crea la possibilità di sequel separati o di seguire i vari PG in diversi capitoli. Questa soluzione richiede una capacità di gestire la narrazione ben sviluppata e articolata.
Se i PG muoiono, e anche se le sessioni sono poco coerenti, una soluzione potrebbe essere costituita dalla scelta di trasformare la narrazione-avventura in una collezione di racconti brevi, piuttosto che in un'unica storia. Questo dipende anche dalla lunghezza della campagna di gioco.
Se invece i giocatori cambiano di continuo i PG, non ho alcun consiglio pratico. Eccetto: cambiate gruppo!

L'ultima nota del capitolo riguarda i dialoghi. Il gioco di ruolo è uno strumento formidabile per la creazione di dialoghi. Registrare i dialoghi dal vivo durante la partita, e poi usarli cambiando il meno possibile, è la strategia migliore. Se si gioca in un Gruppo Ideale, ovviamente. Meno ideale è il gruppo, e più sarà necessario modificare i dialoghi prodotti dai giocatori, che magari non hanno interpretato bene i propri PG. In questi casi, chi scrive re-interpreta i personaggi che stanno parlando, immedesimandosi il più possibile nel realismo magico del gioco di ruolo.

Conclusione

Sarò breve. Tutto quello che ho scritto fino a qui risponde ad uno schema logico molto semplice.

Per prima cosa è stato affrontato il tema del potenziale creativo: l'idea di fondo è che la mente umana si intrinsecamente creativa. E che sia del tutto normale usare il linguaggio per esprimere questa creatività. Il che non significa che tutti siamo dei geni. Significa solo che tutti possiamo creare, inventare storie e raccontarle. I nostri processi cerebrali costituiscono il potenziale creativo.

In seconda battuta sono stati esaminati alcuni modi per tradurre il potenziale creativo in narrazione. I 5 modi suggeriti non hanno la pretesa di essere esaustivi. Sono dei modi utilizzati da persone che sanno creare belle storie. Tutto qui.

Il terzo step è stato il gioco di ruolo. Inteso come momento di espressione creativa consapevole e comunitaria. Il gioco ha il vantaggio di sfruttare le capacità spontanee della mente umana, che spesso sono soffocate da un'educazione costrittiva e da vari pregiudizi. Inoltre consente di mettere assieme le risorse creative, così da moltiplicare le possibilità di inventare.

Nell'ultima parte ho trattato le tecniche idonee a riadattare la narrazione creata in modo collaborativo, durante il gioco, in una forma letteraria. E questo è lo scopo superficiale del libro: variare mezzo espressivo. L'intento profondo, invece, è offrire un tributo al piacere di inventare.

Appendice: Casualità e invenzione

Sono un accanito giocatore di ruolo. Ho provato sistemi di tutti i tipi. Alcuni mi sono piaciuti più di altri, e qui dirò quali e perché. Cominciando dal perché.
Mi sono reso conto che tutti i sistemi che mi siano davvero piaciuti hanno due punti in comune: basarsi su di una meccanica semplice e razionale ed essere altamente liberi, senza costrizioni.
I giochi che hanno tante regole e che utilizzano tanti tipi di tiri mi piacciono meno di quelli che ne utilizzano pochi, magari uno solo. In questo senso i regolamenti che si basano su percentuali di successo sono imbattibili. Una sola meccanica può gestire tutto o quasi.
E poi c'è la questione della libertà d'azione. Il gioco di ruolo non è un videogame. Nel gioco di ruolo non ci sono decisioni prefissate, né azioni che non possano essere tentate. L'unico limite è l'immaginazione. E in certe partite mi è sembrato di non giungere mai al limite. È stato come scrivere/vivere degli episodi di Doctor Who.
Se un regolamento mi permette di fare qualunque cosa grazie ad un solo tiro di dadi, allora per me è perfetto.
Ok, esempi. Per primo voglio citare *Basic RolePlaying The Chaosium Roleplaying System*, sottotitolo: *A Complete Game Worlds of Adventure for Every Roleplaying Style*. Edito dalla Chaosium Inc. nel 2008. Il sistema Basic RolePlaying costituisce la base del regolamento di tutti i giochi Chaosium, ossia: *Call of Cthulhu, Stormbringer, RuneQuest, Worlds of Wonder, Superworld, Hawkmoon, Elfquest, Ringworld, Nephilim, Elric!* Si tratta di giochi percentuali, niente livelli o punteggi che si sommano al tiro di dado. Solo un tiro percentuale, che rappresenta la probabilità di successo.

L'edizione del 2008 è la sintesi di tutti i giochi precedenti, consente di giocare in qualunque ambientazione e con qualsiasi personaggio.
In secondo luogo voglio citare alcune varianti del sistema d20. Quella che preferisco è di sicuro l'edizione *True20 Adventure Roleplaying* della Green Ronin Publishing, del 2005. Un gioco leggero e flessibile, che adotta la meccanica fondamentale del d20 System, e la declina per ogni tipo di ambientazione. Non serve altro dado per giocare che il dado da 20! Ogni azione viene risolta con il tiro del d20. I PG sono costruiti per classi e livelli, ma la creazione è molto elastica e personalizzabile. Rispetto alle edizioni dei sistemi su d20 presentate negli ultimi anni dalla Wizards of the Coast, True20 permette maggiore libertà di gioco e di interpretazione.
Per quanto riguarda il d20, ci sono altri due giochi che vanno ricordati, per tributo, in quanto sono poco noti. Il primo è *Gamma World* della TSR del 1992. In questo gioco sono state introdotte per la prima volta una serie di caratteristiche che sarebbero poi confluite nella 3 Edizione di Dungeons&Dragons. Fu un gioco non rivoluzionario, ma molto ben costruito e ben bilanciato. Le soluzioni adottate in merito a tiri contrapposti, Punti Ferita e poteri per livello sono più funzionali di quelle della 3 Ed.
Il secondo gioco è, ovviamente, proprio D&D. Come potevo lasciarlo fuori? Non potevo. Tuttavia dirò solo che la mia versione preferita è la *Rules Cyclopedia* del 1991 della TSR. Ovvero *Dark Dungeons, Retro Role-Playing Rules*. Che ne costituisce la riedizione. Questa versione del classico D&D è completissima, e si presenta come un regolamento ibrido: livelli e punti abilità. Con una netta prevalenza del livello/classe nel caratterizzare i PG, ma con un grado di personalizzazione consentito dalla

distribuzione dei punti abilità.
Infine meritano una menzione i giochi su dado da 6. No, non mi sto riferendo a *Gurps*! Piuttosto voglio citare il *Mini Six Cinematic Roleplaying Game*, un Open d6 della AntiPaladin Games, del 2010. Tipico gioco minimalista, leggero e adattabile. Tutte le azioni sono risolte con il tiro di pochi dati a 6 facce. È un sistema con "poche regole" per "tanto ruolo". Si gioca e basta, creazione PG velocissima, minima possibilità di powerplaying o di disaccordo sulle regole. Il tutto grazie alla meccanica semplice e funzionale.
Sempre basato sul dado da 6 è il sistema *Gumshoe*, sul quale Pelgrane Press, nel 2007, ha basato l'ottimo *Trail of Cthulhu*. È un sistema talmente minimale da non essere quasi nemmeno considerabile un regolamento. Piuttosto consente di inserire quell'elemento di casualità nella narrazione. È un sistema adatto alle investigazioni. È invece riduttivo nel determinare combattimenti e simili. Il bello di questo approccio consiste proprio in questa sua essenzialità: per giocare di ruolo non serve un regolamento complesso, tuttavia l'elemento di casualità arricchisce le dinamiche narrative e le rende molto più interessanti.
Ultimo sistema che voglio ricordare è un indie essenziale: *USR, Unbelievably Simple Roleplaying System*. Prodotto nel 2011 da Trollish Delver Games. Si basa su tre dadi e sul bonus di +2. E funziona: si può giocare a *USR* con qualunque PG in qualsiasi ambientazione!

Le regole e la Grammatica di Gioco

Nella mia carriera da giocatore e da master ho inventato vari regolamenti di gioco. Si è trattato di esperimenti onesti e mai pubblicati. Mai pubblicati perché non credo ce ne fosse bisogno, di nuove regole. In effetti c'è già di tutto, e per quanto ci si possa sforzare di tirare fuori qualcosa che non è già stato pubblicato, le nuove regole finiscono sempre per essere analoghe a quelle vecchie. Non uguali, ma nemmeno migliori. Non mi risulta che ad oggi ci sia un regolamento basato su d20 in cui si debba tirare sotto il punteggio abilità, e calcolare il grado di successo come nel blackjack, ossia: chi fa più alto entro il valore abilità, è il vincitore. Per esempio, il mio PG vuole saltare un fosso, ha un punteggio agilità di 14, non è atletico, tira il d20 e fa 8. Il master ha deciso che la difficoltà sia 5, io ho ottenuto un 8 come Grado di Successo, quindi ci riesco. Se il PG fosse stato agilissimo avrebbe potuto avere anche 25 di abilità, e allora avrebbe aggiunto tutta l'eccedenza rispetto al tetto massimo del tiro di dado (20) al suo Grado di Successo. Nell'esempio qui sopra avrebbe ottenuto 13 (risultato dado 8, più 5 di bonus), e avrebbe così potuto saltare un fosso lungo il doppio (difficoltà 10). Azioni in cui un PG è contro un altro PG/PNG possono essere risolte con tiri contrapposti, come nel combattimento; equipaggiamento, armi e armature, concedono bonus ai danni e al loro assorbimento; si scrive una lista di magie con relativi effetti e difficoltà; si decide ogni quanto dare punti esperienza per potenziare i PG; ci si mette quante caratteristiche, abilità, pregi e difetti, specializzazioni ecc. si vuole. E il gioco è fatto. Un regolamento così funzionerebbe? Io credo di si. La comunità internazionale

dei giocatori ne ha bisogno? Io credo di no.
Altro esempio: una collezione di valori che descrivono i PG, più un d6, contro una difficoltà. Questo è già un regolamento. Lo si può articolare: mettere valori positivi e negativi, concedere un pool di successi automatici ai PG che hanno un valore oltre una certa soglia, creare una tabella delle difficoltà dettagliata. Anche questo funziona, e anche di questo non c'è bisogno.
Si può fare di meglio: usare l'alfabeto runico invece dei dadi o delle carte da gioco per determinare l'elemento di casualità. Ogni PG è caratterizzato da una runa o più rune, ed i suoi punteggi esprimeranno un valore numerico che indica quante rune estrarre, con modificatori situazionali; se una runa del PG è tra quelle uscite l'azione riesce. Si potrebbe poi associare ogni runa ad una classe di azioni, e se quella runa esce rafforza il successo del PG. Oppure in negativo, una runa non deve uscire perché l'azione riesca. Ora che ci penso un sistema simile è forse originale a sufficienza per essere pubblicato...
Ad ogni modo, il punto che voglio fare qui è che tutti i regolamenti si basano sulla medesima struttura di base. Tale struttura è quanto definisco la Grammatica di Gioco.
La Grammatica è composta da: soggetto, verbo e complemento. Il soggetto è il punteggio, o la descrizione, che costituisce l'intelaiatura del PG. In genere si concretizza in una lista di caratteristiche, oppure come archetipo/classe e livello. Il verbo sono le azioni che il PG può compiere. Tipicamente è espresso sotto forma di skills. Il complemento racchiude tutti i modificatori dati dal “con”, ossia l'equipaggiamento, dal “dove”, ossia terreno/ambito di expertise, e dal “quando”, ossia le circostanze.
Alcuni regolamenti sono semplici, e dispongono di soggetti, verbi e complementi in numero limitato. Altri

sono molto articolati. Spesso l'articolazione viene sviluppata attraverso una serie di specificazioni, che fungono da “variazioni su tema” dei soggetti, verbi e complementi di base. Per questo motivo si sono introdotti talenti, pregi, oggetti magici, specializzazioni nelle skills e simili. Si tratta sempre di fattori che concedono un modificatore ad un elemento base del gioco. Consentono di introdurre varietà nel regolamento. Hanno il limite di generare una varietà spesso molto superficiale: avere un arco +1 oppure un talento che concede il bonus di +1 quando si usa l'arco, è la stessa cosa in termini di regolamento, ma è diverso dal punto di vista descrittivo. Un regolamento che dispone di un numero elevato di soggetti, verbi e complementi è molto vario, ma anche complesso. Adottare le specificazioni consente di maneggiare più facilmente le regole. Tuttavia, dal momento che diverse specificazioni sono solo modi diversi di chiamare gli stessi modificatori, un regolamento che dispone di pochi elementi di base con molte specificazioni tende a prestarsi al powerplaying.
Il modo in cui i vari regolamenti associano valori numerici a soggetti, verbi e complementi, alla fine è poco rilevante: tirare un d20 e sommare, o un pool di d10 e tenere quelli sopra una certa soglia, o un d100 e restare sotto un punteggio... dal punto di vista del gioco-avventura, come momento di invenzione-narrazione collaborativa, fa praticamente lo stesso. Tutti gli approcci aleatori consentono di giocare. Ed è questo il bello delle regole del gioco di ruolo: che non sono realmente importanti!